Gry • Sprzęt i gadżety • NA CD PEŁNA WERSJA GRY Kurczę Pieczone 2

CLICK!
WYDANIE SPECJALNE NR 13/'04

eXplorer 2005

8.90 zł
(W TYM 7% VAT)



Hity & Shity

Przeboje i totalny szmelc A.D. 2004. U nas bez znieczulenia i ściemy...

Wiedźmin str.12

Siwy dziadyga już wkrótce będzie gromić wrogów na ekranach naszych pecetów!

Quake 4 str.22

Przed nami czwarte już „kwaknięcie". Odgrzane kluchy, czy pyszne danie?

GTA: San Andreas str.18

Gangsterskie zadymy tym razem przeniosły się do słonecznego San Andreas

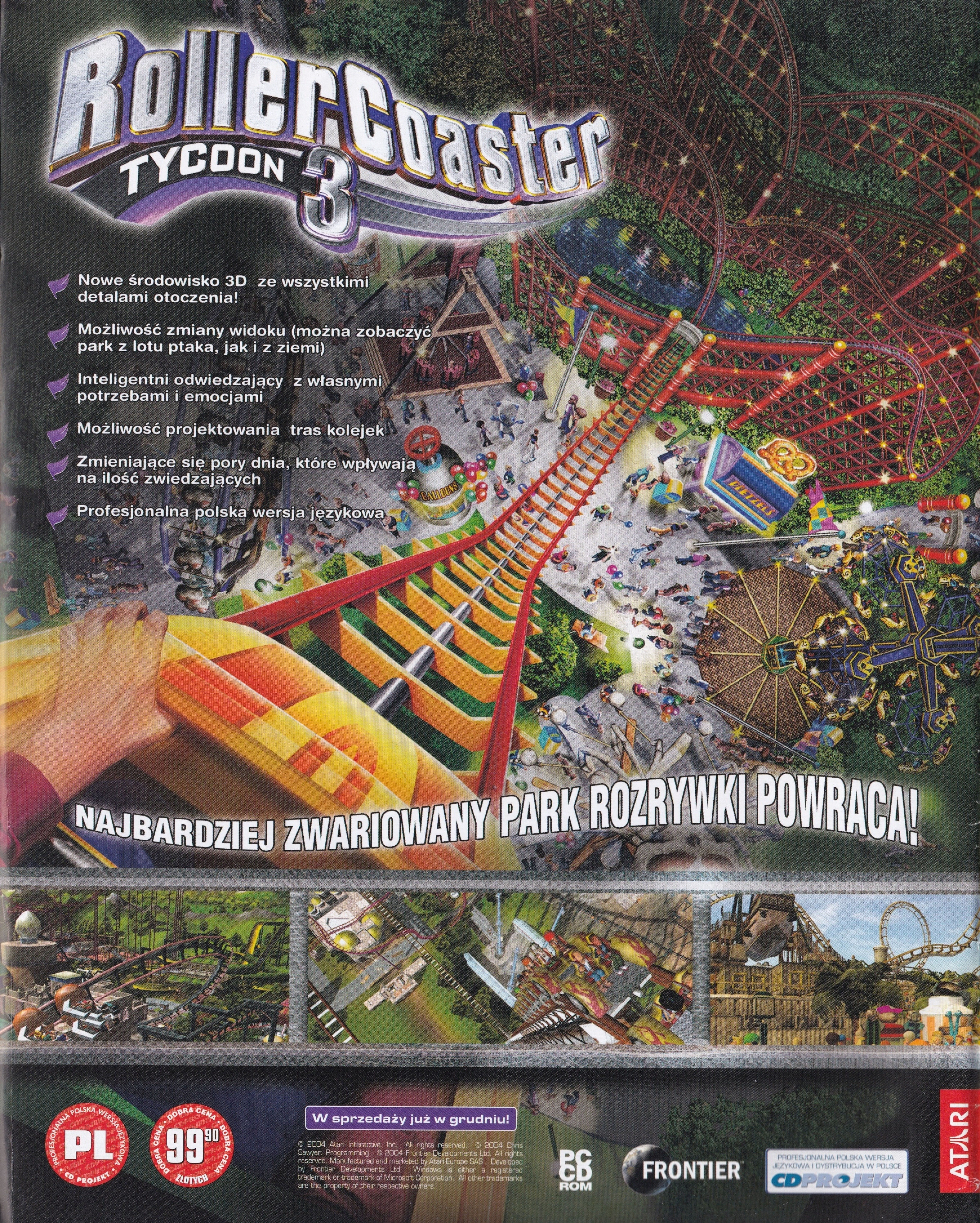


Konkursy z cennymi nagrodami!

Sprzęt na lata

Przegląd najnowszych kart graficznych, płyt głównych, procesorów, akcesoriów do PC...

nr indeksu
358932
ISSN 1509-0558
2 grudnia 2004



RollerCoaster
TYCOON 3
Nowe środowisko 3D ze wszystkimi detalami otoczenia!
Możliwość zmiany widoku (można zobaczyć park z lotu ptaka, jak i z ziemi)
Inteligentni odwiedzający z własnymi potrzebami i emocjami
Możliwość projektowania tras kolejek
Zmieniające się pory dnia, które wpływają na ilość zwiedzających
Profesjonalna polska wersja językowa
NAJBARDZIEJ ZWARIOWANY PARK ROZRYWKI POWRACA!
PL
99,90
ZŁOTYCH
W sprzedaży już w grudniu!
© 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. © 2004 Chris Sawyer. Programming. © 2004 Frontier Developments Ltd. All rights reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Developed by Frontier Developments Ltd. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.
PC CD ROM
FRONTIER
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
ATARI



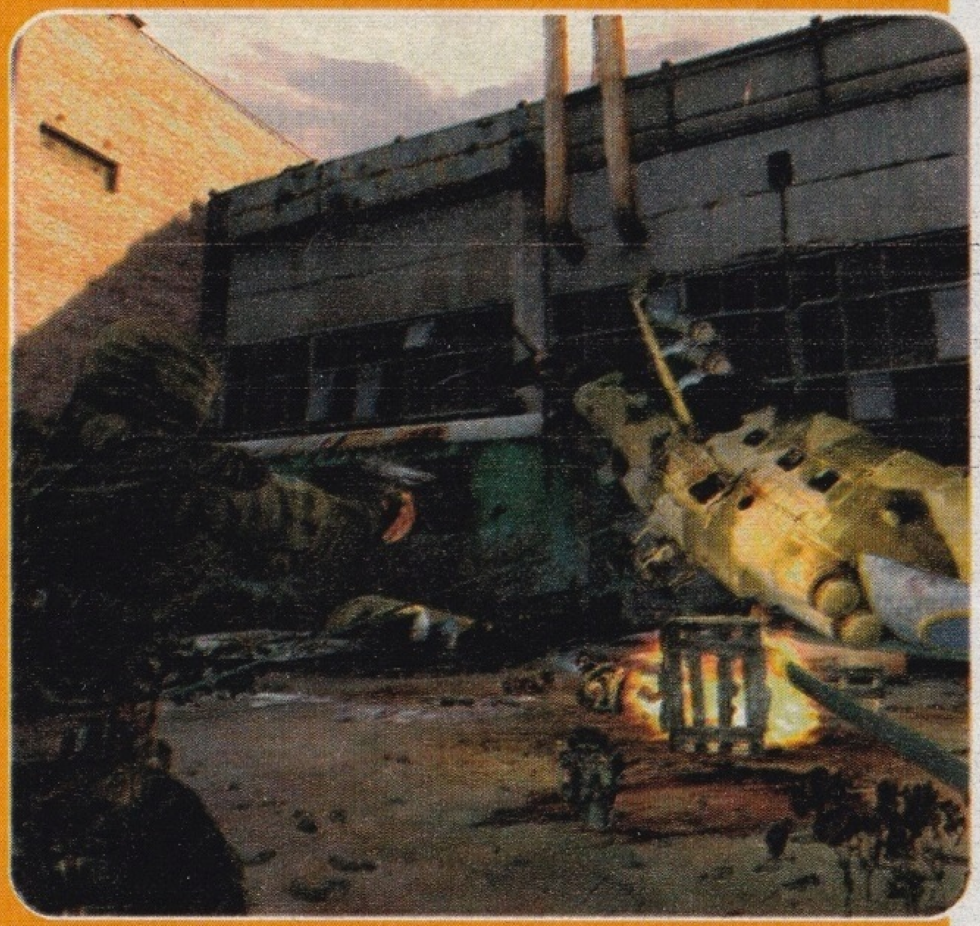
ZOO
Poczuj prawdziwą bliskość ze zwierzętami.
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
DOBRA CENA
99⁹⁰
ZŁOTYCH
W sprzedaży od 9 grudnia!
ZOO TYCOON 2
UBISOFT
Microsoft game studios
BLUE FANG GAMES
Zoo Tycoon 2® pozwoli ci poczuć prawdziwą bliskość ze zwierzętami bez narażania na przykre zapachy... Możesz karmić zwierzęta, budować im zagrody, a przy okazji masz gwarancję, że w nic nie wdepniesz i nic cię nie ugryzie. Zarządzaj całym Zoo tak, by zarówno goście, jak i zwierzęta były zadowolone. Co więcej, w każdej chwili możesz zwiedzić swoje Zoo sam, zrobić zdjęcia ulubionym zwierzakom i pokazać je znajomym na całym świecie! Stwórz najwspanialszy **wirtualny ogród zoologiczny**!
© 2004 Microsoft Corporation. All rights Reserved. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logoo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.



13 jest w powszechnej opinii cyfrą przynoszącą pecha. My w przesądy nie wierzymy, jednak – dla tak zwanego świętego spokoju – postanowiliśmy dodatkowy numer CLICKA! nazwać Explorerem (uwaga – prosimy nie łączyć tej nazwy w żaden sposób ze sztandarową produkcją korporacji Microsoft). Tyle na początek.

Jak zapewne zauważyliście, nasza 13. różni się od normalnego wydania. Przede wszystkim, tym razem nie znajdziecie tu ani jednego testu gier już dostępnych – za to są zapowiedzi tego wszystkiego, co powinno pojawić się w sklepach w ciągu najbliższych miesięcy. Oprócz tego postanowiliśmy podsumować mijający rok. Co się udało, co nie – w co warto było grać, a jakie tytuły powinny trafić od razu do kosza. Wszystko opisane szczerze, a momentami wręcz złośliwie – bo w końcu mamy na to miejsce... Mamy nadzieję, że czytając ten numer naprawdę nieźle się ubawicie.

dobrej zabawy i...
Wesołych Świąt oraz
Szczęśliwego Nowego Roku
życzy redakcja CLICK!

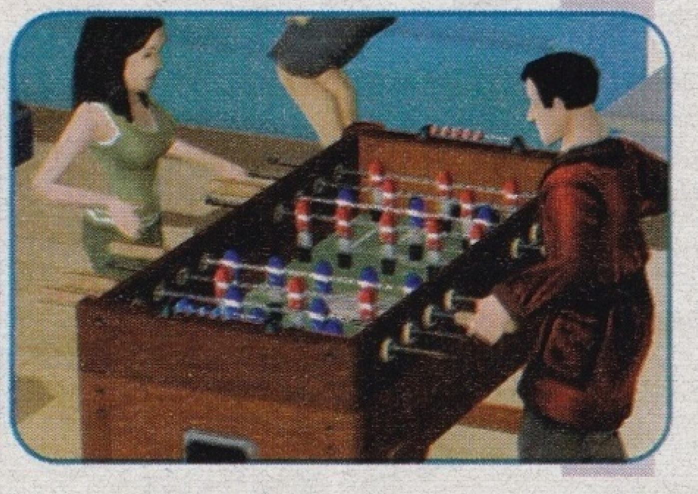


CIEKAWOSTKI

PRZED METĄ







HITY 2004

SHITY 2004

KTO TU RZĄDZI?

TERAZ POLSKA!

BOHATEROWIE...

FILMY & GRY

3 X NAJ...

KONSOLOWO

GRATY I GADŻETY

FUN

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Kamil Brzózka, Paweł Karaszewski, Wojciech Leski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński, Konrad Rawiński, Sławomir Serafin, Maciej

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

BAUER

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (kierownik). janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl


Logitech
Kierownica z technologią
Force Feedback
Formula Force GP
tylko 259 PLN
Sugerowana cena brutto dla klienta końcowego zawiera 22% podatku VAT.
Logitech
WingMan
FORMULA FORCE GP
Dostępna w najlepszych
sklepach komputerowych

STAR WARS

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Niedopieszczeni miłośnicy gier fabularnych będą mieli wkrótce w czym zatopić zęby...



Oryginalny KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC z 2003 roku nie mógł udać się lepiej. Gra była wielkim hitem – 35 nagród w kategorii „najlepsza gra RPG" i miliony egzemplarzy sprzedanych na całym świecie mówią same za siebie. Konsekwencją tego sukcesu jest pojawiający się blisko dwa lata po premierze pierwszej części sequel. Co ciekawe, gra tworzona jest przez nowego developera – grupę Obsidian Entertainment.

Na pewno o nich słyszałeś. Obsidian Entertainment to drużyna złożona z gości, którzy wcześniej przewinęli się przez wypasione studia Electronic Arts, Blizzard, Black Isle Studios czy Neversoft. Są wśród nich tędzy specjaliści, którzy jednocześnie zajmują się KotOR 2 (wersja Xbox ukaże się już w grudniu, natomiast PC w maju) oraz planowanym na 2006 rok NEVERWINTER NIGHTS 2. Nic zatem dziwnego, że debiutancka produkcja Obsidian Entertainment wzbudza na świecie emocje.

O ile pierwszy KotOR przyrównywany był przez wielu graczy i fanów „Gwiezdnych wojen" do „Nowej Nadziei", tyle THE SITH LORDS budzi skojarzenia z „Imperium Kontratakuje". Pięć lat po wydarzeniach z pierwszej części Republika stoi na krawędzi upadku, rycerze Jedi zostali wyrżnięci przez Sithów, a znany ci świat dogorywa po wielkiej wojnie. Postać, w którą wcielisz się tym razem, jest ostatnim żywym rycerzem Jedi. Z powodów, o których teraz nie będziemy pisać, utracił on więź z Mocą – w efekcie jednym z pierwszych twoich zadań będzie wejście na Jasną bądź Ciemną Ścieżkę. Choć ten motyw pojawił się już w pierwszej części gry, warto na chwilę się przy nim zatrzymać. Tym razem bowiem twoje wybory będą miały wpływ nie tylko na kierowaną przez ciebie postać, ale też na towarzyszących jej przyjaciół. Jeżeli staniesz się np. zły, tak samo zmienią się twoi towarzysze. Ale, ale. Nie chciałbym, aby wyszło, że w THE SITH LORDS nic się nie dzieje. Z racji, iż wcielasz się w ostatniego rycerza Jedi, w twoich rękach spoczywają losy całej galaktyki. Albo pokonasz Sithów i sprawisz, że Jasna Strona zatriumfuje, albo zajmiesz ich miejsce. Tak czy inaczej, twoja obecność na świecie stanowi dla Sithów zagrożenie. Dlatego też dołożą oni wszelkich starań, aby cię jak najszybciej zgładzić.

W każdej odsłonie „Gwiezdnych wojen" musi znaleźć się jakiś szczególnie zły przedstawiciel Ciemnej Strony. Tym razem będzie to Darth Sion – zdecydowanie najbrzydszy ze wszystkich mrocznych lordów. Szpetota Siona wynikać ma z faktu, iż w przeszłości został on dosłownie zdruzgotany i zniszczony. Jego ciało utrzymuje się w całości jedynie dzięki nienawiści oraz – oczywiście – Ciemnej Stronie Mocy. Autorzy gry obiecują przynajmniej kilka starć z tym mocno charakterystycznym dżentelmenem.

Co ciekawe, ludzie z Obsidian nie opracowali żadnego nowego kodu graficznego do napędzania KotOR 2. Gra działać będzie na kodzie graficznym pierwszej części i nie należy się spodziewać, że program zaskoczy cię swoim wyglądem. Naturalnie zaimplementowane mają być te wszystkie smaczki graficzne, które wprowadzono do użycia po premierze pierwszego KotOR – mam na myśli motion-blur, blask tekstur czy te zaje$% ^ efekty wybuchających granatów.



Więcej zmian pojawi się w samej konstrukcji gry. Przede wszystkim zwraca uwagę fakt, że każdy element zabawy zależeć będzie od ścieżki Mocy, którą podąża twoja postać. Dotyczyć ma to zarówno pojawiających się wyzwań, jak i dostępności potencjalnych towarzyszy. Ma to niezaprzeczalny sens. Niby dlaczego miałby dołączać się do ciebie jakiś bardzo zły Sith, gdy twoja postać przypomina np. Evana MacGregora z „Ataku Klonów"? Dzięki temu, autorzy z Obsidian liczą na zwiększenie tzw. replay-ability gry. Powiedziałbym, że słusznie. Zwłaszcza że podobnie jak w przypadku pierwszej części, rozgrywka ma odpowiadać zarówno wielbicielom Jasnej, jak i Ciemnej Strony Mocy.



ZEMSTA SITHÓW



19 maja 2005 odbędzie się światowa premiera trzeciego Epizodu „Gwiezdnych wojen". Z filmu dowiesz się o upadku Anakina Skywalkera, jego przemianie w Dartha Vadera oraz o ostatnich chwilach Republiki. Według oficjalnych doniesień ma być to ostatnia odsłona sagi, lecz z Georgem Lucasem nigdy nic nie wiadomo. Zainteresowanych trailerem „Zemsty Sithów" zapraszam na www.starwars.com.

Star Wars: KotOR 2: The Sith Lords

RPG

- Lucas Arts / LEM
- www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/indexDark.html

☒ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** maj 2005 (PC), grudzień 2004 (Xbox)
- **Gra dla:** PC, Xbox

Kontynuacja „najlepszej gry fabularnej na konsolę Xbox" zapowiada się nawet bardziej smakowicie niż oryginał. Będzie dobrze!

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

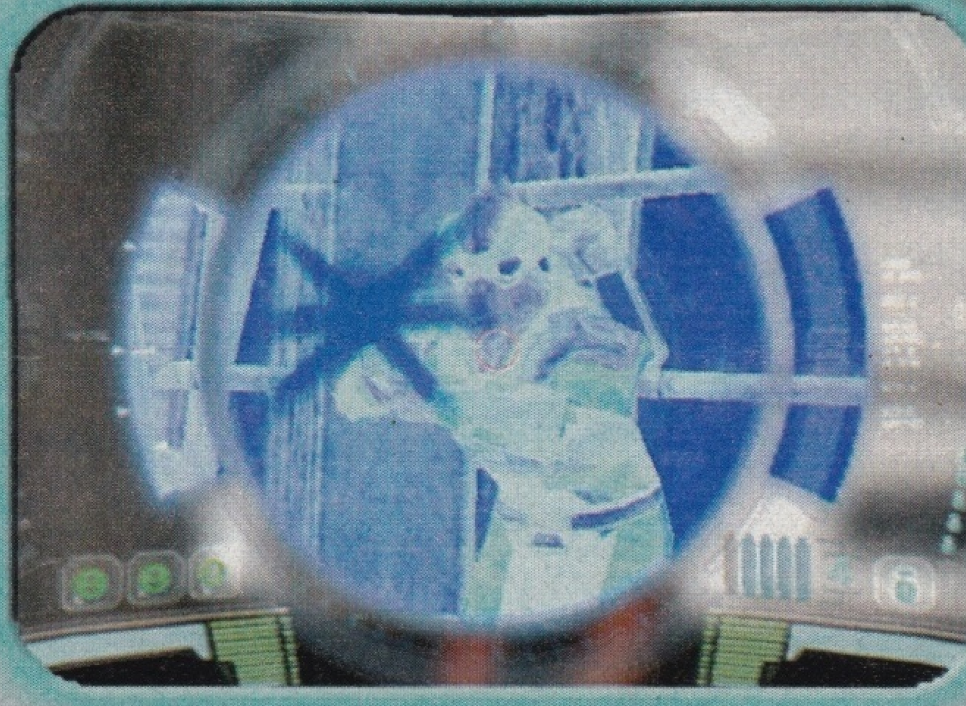
REPUBLIC COMMANDO





Drużynowa strzelanina w barwach Armii Klonów? Ależ... proszę bardzo!





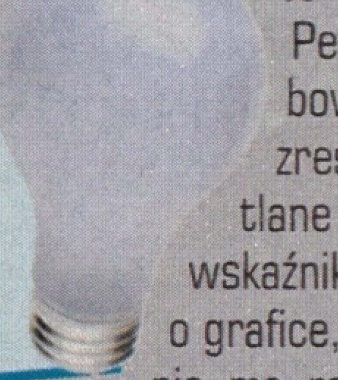
LucasArts nie zamierza nawet na chwilę zwolnić. Ledwie opadł kurz bitewny po STAR WARS: BATTLEFRONT, a już trzeba szykować się na kolejną wojnę. Mający ukazać się pierwszego dnia marca przyszłego roku REPUBLIC COMMANDO opowiada o przygodach oddziału specjalnego, walczącego podczas Wojen Klonów. Szykuje się mnóstwo strzelania, przedzierania przez newralgiczne punkty obrony przeciwnika, rzucania granatami i wydawania rozkazów podkomendnym.

A wszystko to w powalającej oprawie audiowizualnej. Czytaj dalej!

Kolejne gry osadzone w świecie „Gwiezdnych wojen" są – niezaprzeczalnie – coraz lepsze. Doskonały KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC sprzedał się w milionach egzemplarzy na całym świecie, sieciowy SW: GALAXIES zdążył już okrzepnąć i nawet przygotowuje się na przyjęcie pierwszego oficjalnego rozszerzenia, zaś BATTLEFRONT, choć prostszy niż konstrukcja cepa, zapewnia wiele godzin wciągającej zabawy. A przecież nadchodzą kolejne tytuły. Jak zostało powiedziane, pierwszego marca ukazać się ma STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO.



Z tego, co zobaczyłem w czasie prezentacji i na trailerach gry, szykuje się program, który wszystkim niedowiarkom pozrywa czapki z głów. SW:RC będzie oglądaną z perspektywy pierwszej osoby strzelaniną, w której wcielisz się w rolę dowódcy kilkuosobowego oddziału Klonów. Jak można się spodziewać, w grze, poza elementami szeroko rozumianej akcji, pojawi się wiele wyzwań taktycznych. **Twoich ludzi ma cechować rozbudowana Sztuczna Inteligencja, a twoim zadaniem będzie jak najlepsze wykorzystanie ich możliwości i doprowadzenie z powrotem do bazy w jednym kawałku.** Na szczęście, zarządzanie „zasobami ludzkimi" ma odbywać się za pośrednictwem prostego interfejsu, który będzie się zmieniał w zależności od sytuacji. Dzięki temu wydanie rozkazu np. zajęcia pozycji bojowej i osłaniania danego korytarza będzie równie proste jak zlecenie np. wycofania się.



Miecze świetlne do lamusa. Żarówki OSRAM górą!

W SW:RC weźmiesz udział w szeregu efektownych misji, podczas których będziesz walczył, przejmował tajne akta i zajmował ważne punkty strategiczne. Przemierzysz kilometry tonących w mroku korytarzy, rozwalisz miliardy ton przeróżnych rodzajów droidów, odwiedzisz gęsto zalesiony Endor, opanujesz Kashyyk, zmierzysz się z najstraszliwszymi bestiami uniwersum „Gwiezdnych wojen", a nawet postrzelasz do tych człekokształtnych owadów z Geonosis. Co najważniejsze jednak, będziesz uczestniczył w wydarzeniach stanowiących treść nadchodzącego wielkimi krokami Epizodu Trzeciego. Jedną z atrakcji gry mają być m.in. spotkania z niesławnym Generałem Grieviousem, głównym bohaterem negatywnym nadchodzącego filmu.

Co ciekawe, autorzy programu prezentują dość specyficzne podejście do tematu broni. Doskonale wiemy, jak to z reguły wygląda – kierowany przez ciebie bohater niesie na plecach mniejszy lub większy arsenał śmiercionośnych zabawek, w których możesz do woli przebierać. Twórcy SW:RC doszli najwyraźniej do wniosku, że to zbyt skomplikowane. Klony będą korzystać zawsze z tej samej giwery, jednak różne ustawienia parametrów będą zmieniały jej sposób działania. W ten sposób broń, która przed chwilą strzelała pociskami jonowymi, może być przełączana na granatnik albo... np. wyrzutnię łasic ;-).

Jak pisałem, SW:RC ma zamiar powalić wszystkich oszałamiającą oprawą audiowizualną. Świat „Gwiezdnych wojen" jeszcze nigdy nie wyglądał tak dobrze. Modele – tak Klonów, jak i występujących tłumnie przeciwników – ujmują dokładnością wykonania, zaś animacje postaci zdają się nie mieć sobie równych. Już sam sposób ukazywania akcji SW:RC to właściwie jakość sama w sobie. Pewną część pola widzenia zajmuje bowiem, zgodnie z rzeczywistością zresztą, hełm żołnierza oraz wyświetlane po jego wewnętrznej stronie wskaźniki i mierniki. Zresztą opowiadanie o grafice, którą możesz przecież obejrzeć, nie ma raczej sensu. No to jeszcze coś o dźwięku. **Jak się okazuje, nie zapomniano o audiofilach – SW:RC ma być najlepiej udźwiękowioną grą w historii „Gwiezdnych wojen".** Zważywszy na wzorcowe wręcz pod tym względem poprzednie produkcje LucasArts, strach się bać.

REVENGE OF THE SITH: THE VIDEO GAME



Piątego marca 2005 roku, dwa tygodnie przed planowaną premierą trzeciego Epizodu „Gwiezdnych wojen", ma się ukazać gra promująca kinowy obraz. Będzie to produkcja z pogranicza przygody i akcji, w której kierować będziesz losami Obi-Wana Kenobiego oraz Anakina Skywalkera. Już wiadomo, że kolejne wydarzenia oraz postawy obu bohaterów doprowadzą do wielkiej i tragicznej w skutkach konfrontacji. Chociaż w Sieci nie ma jeszcze na temat gry zbyt wiele informacji, pod adresem http://www.lucasarts.com/ep3/ możesz znaleźć jej filmową zapowiedź.

SW: Republic Commando

Strzelanina FPP

- Lucas Arts / LEM
- www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** 1 marca 2005
- **Gra dla:** PC, Xbox

Zostajesz dowódcą czteroosobowego oddziału specjalnego Klonów, z którym wykonujesz przeróżne misje – od infiltracji, przez sabotaże, do masowych eksterminacji

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

The Bard's Tale

Luzak-zapiewajło w poszukiwaniu dobrej zabawy. Oto nowy duch RPG!



Czego Waszmość Pani sobie życzy? Paskuda? No, nie jest Waszmość aż tak brzydka...





Bliskie spotkanie trzeciego stopnia...

Drodzy Państwo... Jeśli na początek powiem, że firma InXile Entertainment przygotowuje nową grę role-playing, szanowna publiczność zapewne z zachwytu nie zapieje. A co państwo powiedzą na nazwisko Brian Fargo? Halo, co to znowu za pomruki? Panie Zdzisiu, pan zamknie drzwi wejściowe. Nikt mi tu nie będzie przedwcześnie z teatru wyłaził. A jak powiem, że pan Fargo wcześniej w Interplayu pracował nad FALLOUT i BALDUR'S GATE? No, nareszcie szacunek widzę. Siadać i słuchać mej historii, łby zakute!



Zamykamy oczy i przenosimy się do średniowiecza, gdzie wino lało się obficie, a płeć brzydka stawała w szranki i konkury, aby zdobyć serca dam. No, jeszcze mieszek pełen złota by do tego zestawu pasował. Takie priorytety ma też tytułowy bard. Tylko jeszcze muzę dobrą lubi. I nie przeszkadza mu nawet fakt, że jego cudny głosik na początku zabawy jeno obrzydliwe szczury przywołuje. Czarów jak i muzyki – trza się latami uczyć! A on pobiera owe nauki równocześnie. Co nowy instrument pojmie, to i nową kreaturkę zawezwie. I one wdzięczne mu są wielce, towarzysząc w ostępach leśnych i przed przygodą strzegąc. Do zwiedzenia wszak piętnaście rejonów dostaniesz, a w każdym z nich od trzech do ośmiu poziomów.



Bard w sumie Don Juanem nie jest. Bohater z niego też żaden. Do ratowania świata mu niespieszno, raczej w kantynie lubi sobie posiedzieć. A poza tym zjadliwa gadzina z niego. Mało, że lubi na temat wszystkich i wszystkiego, co napotka, jakieś kąśliwe uwagi zapodawać, to jeszcze kpi sobie z samego gatunku RPG. Oj, szuja jeden – kąsa pierś, która go karmi. Tym bardziej, że od części klasycznych elementów role-playing bynajmniej nie stroni. Wina mszalnego się nażłopał czy jak...

Nasz bohater głos wdzięcznie moduluje, sarkazm z powagą miesza i tekstami dowcipnymi sypie jak z rękawa. Wieść gminna niesie, że autorzy przygotowali 40 000 linii dialogowych, co zaiste wyczynem jest imponującym. Ten jego cięty język miejscami sprowadza nań niebezpieczeństwo. Weźmy na przykład wioskę opanowaną przez Wikingów. Można się z nimi zaprzyjaźnić, można też w osadzie wywołać małą rewolucję. Tyle że walka z całą hordą rudobrodych wojów to niezbyt zachęcająca perspektywa dla opieszałego śpiewaka. Tym bardziej, że jedyny sklepikarz też Wiking. I z flakonika z gorzałką nici.

Halo, panie „jeżyk" w drugim rzędzie! Futbol waść lubisz? A taką przyśpiewkę „you'll never walk alone" pan znasz? Parafrazując, w THE BARD'S TALE „you'll never FIGHT alone". I to mimo faktu, że tak naprawdę większość czasu bard spędza samotnie. Gdy jednak nadchodzi bitwa, śpiewem przywołuje maszkary-towarzyszy. A walczy z wilkami, szczurami, zombie, zielonkawymi stworami o nazwie Trow i potworami spod powierzchni wody. Co ciekawe, gdy oponenci występują w grupach, potrafią zdobyć się na bardzo zaskakujące zachowania. Np. zjadają truchło kumpla, by samemu nabrać siły. Bard cały czas musi pamiętać, że obrona jest równie ważna jak atak. Nie można jeszcze pominąć milczeniem faktu, że gdy nasz bard znajduje lepszą broń niż aktualnie używana, jest ona automatycznie włączana do ekwipunku. Stara z kolei wymieniana jest na złoto – idealny układ dla niezbyt pracowitego miłośnika dźwięków. Wojując, bard rozwija cechy takie jak charyzma, siła, witalność czy zręczność. Nowinka w tym zestawie to poczucie rytmu, które rzecz jasna rozszerza możliwości przywoływania pomocniczych stworzeń.

Drodzy słuchacze! Dość już strzępiłem język. Widzę, że wszyscy mają ochotę przenieść się nieco w czasie. Pan Zdzisio zbiera zamówienia na grę. Dostarczymy ją w połowie przyszłego roku. Do zobaczenia i dziękuję za uwagę!



Na rozwałkę czeka pełna gama kreatur...

tekst: Bartosz „BaRTeS" Lewandowski

Bard's Tale

RPG

- **InXile / Vivendi**
- www.inxile-entertainment.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** połowa 2005 roku
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox



Każdy fan RPG ze śpiewem na ustach powinien zanurzyć się w świecie bardów i ironii...



SID MEIER'S PIRATES!
SŁAWA,
BOGACTWO,
KOBIETY.
ZDOBĄDŹ WSZYSTKO!
BIERZ UDZIAŁ W SPEKTAKULARNYCH BITWACH, BUDUJ SWOJĄ POTĘGĘ PRZEJMUJĄC INNE STATKI SIŁĄ
DOKONUJ ZUCHWAŁYCH NAPADÓW, POJEDYNKUJ SIĘ O HONOR, SŁAWĘ I PIENIĄDZE
ZWIEDZAJ NIEZLICZONĄ ILOŚĆ TAJEMNICZYCH WYSEPEK W POSZUKIWANIU ZAGINIONYCH SKARBÓW
W SPRZEDAŻY OD STYCZNIA
PL
129,90 ZŁOTYCH
DOBRA CENA
PC CD ROM
WWW.PIRATES-GAME.COM
WWW.CDPROJEKT.INFO
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
DEVELOPED BY FIRAXIS GAMES
ATARI



Wyjątkowo tłoczno zrobiło się ostatnio na scenie MMORPG. Do stawki dołączyły dwa poważne tytuły: EVERQUEST 2 oraz WORLD OF WARCRAFT. Niebawem do walki wkroczy MIDDLE-EARTH ONLINE oparty na trylogii J.R.R. Tolkiena



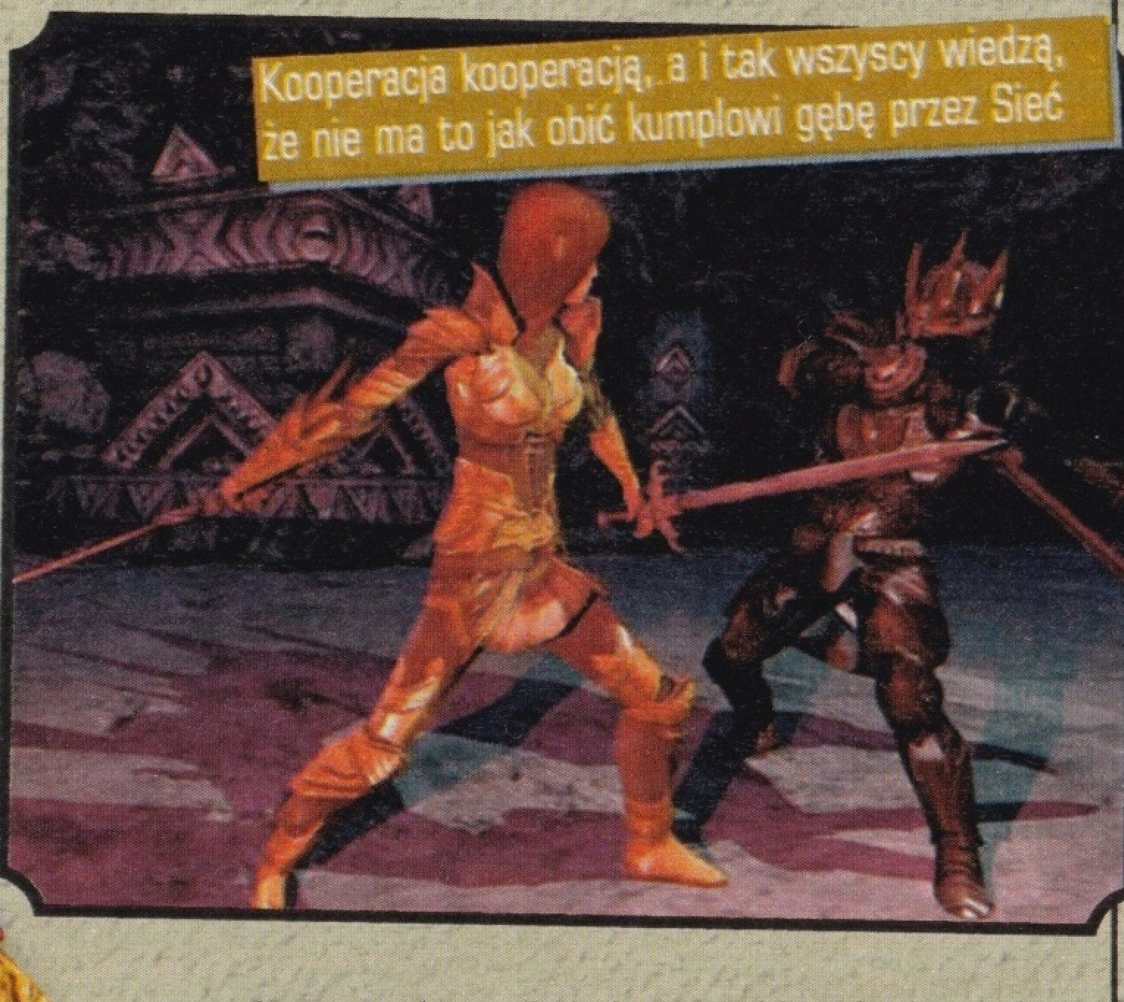


Bardzo dużo małych goblinków może spuścić gorszy łomot niż jeden bardzo duży Balrog :)

W MEO nie będzie ci dane stanąć bezpośrednio po stronie sił Saurona, co nie oznacza, że musisz wcielić się w grzecznego chłopca. Swoją postać możesz wybrać spośród czterech ras: Ludzi, Hobbitów, Elfów oraz Krasnoludów. Każda rasa uzyska dostęp do innych profesji, umiejętności rasowych oraz klas. **Dotychczas ujawnione klasy to: zwiadowca, wojownik, łotr, łowca, żołnierz, mędrzec, giermek.** Każdą z nich będziesz mógł rozwinąć na dwa sposoby – w zależności od podjętych podczas zabawy decyzji. Na przykład, elficki zwiadowca walczący z siłami Mordoru w celu uratowania świata rozwinie się w podklasę łucznika. Ten sam zwiadowca, odrzucający elfickie zasady oraz reguły, korzystający z zakazanych broni, ale też walczący przeciwko nadciągającemu Złu, przekształci się w mściciela.

Rozwój umiejętności oraz statystyk postaci w MEO będzie bazował na wykonywaniu misji, walce z podwładnymi Saurona, treningu w rzemiosłach oraz specjalnym systemie opartym na czasie. Ostatnia metoda polega na wybraniu pożądanej statystyki oraz wyłączeniu gry – postać sama, bez ingerencji gracza, będzie się powoli doskonalić. Twórcy zapewniają, iż ten sposób nie będzie dorównywał aktywnemu treningowi z udziałem człowieka, jednak umożliwi weekendowym graczom rozgrywkę pełną wrażeń.

Śródziemie jest światem magicznym – MEO trzyma się tej reguły. Każda z ras otrzyma swój własny styl magii, jedynie Hobbici będą pozbawieni nadprzyrodzonych mocy.



Kooperacja kooperacją, a i tak wszyscy wiedzą, że nie ma to jak obić kumplowi gębę przez Sieć



Jakich kremików używa ta panna, że ma taką szarą skórę?

System walki MEO nie został do końca określony. Wiadomo, iż będzie wymagał ciągłej uwagi. Bardzo oryginalnie rozwiązano kwestie otrzymanych ran i urazów. Każda postać będzie miała pulę punktów wytrzymałości oraz zdrowia. W boju najpierw wyczerpuje się ta pierwsza, dopiero później zaczynasz otrzymywać obrażenia. **O ile wytrzymałość możesz szybko odzyskać, to zdrowie wymaga ingerencji lekarza, magii leczniczej bądź rozbicia obozu i przenocowania.**

Śmierć w MEO zostanie zastąpiona utratą przytomności – w książkach nie było zbyt wiele o wskrzeszaniu. Znokautowana postać nie straci ekwipunku, tylko otrzyma karę w postaci zredukowanych statystyk i umiejętności. Na razie nie wiadomo, czy będzie to trwały efekt.

Świat gry ma być wyjątkowo rozbudowany i zgodny z zapiskami Tolkiena. **Przejście przez Shire ma zajmować około 45 minut, zaś przebiegnięcie z Szarej Przystani do Rivendell mniej więcej 10 godzin realnego czasu.** Transport konny zostanie udostępniony dopiero, gdy ukaże się dodatek z regionem Rohanu. Początkowo dostępny będzie „tylko" Eriador, włącznie z Shire, Rivendell, Morią, Szarą Przystanią itp. Pozostałe krainy i podziemia mają być dołączane wraz z płatnymi dodatkami. Autorzy przewidują, iż na pojedynczym serwerze jednocześnie będzie mogło się spotkać około 3000 graczy. Nie jest to zbyt duża liczba – społeczność będzie musiała być rozbita na dziesiątki serwerów, a szkoda.

Ciekawą informacją jest możliwość posiadania własnych czterech ścian, w których można składować skarby albo odpoczywać. Każdy mieszkaniec Śródziemia może zakupić predefiniowany projekt architektoniczny domu i umieścić go w wybranym przez siebie miejscu. Wystrój wnętrza ma zależeć tylko i wyłącznie od twojej wyobraźni. W celu utrzymania domostwa trzeba opłacać czynsz, zależny od wielkości i lokalizacji budowli, bądź utrzymywać odpowiedni status społeczny (w przypadku Elfów).



Jak w każdym RPG'u, tak i tutaj nie mogło zabraknąć oblesnych pajęczaków. A fuj!!!

Żaden MMORPG nie może istnieć bez PvP (walki pomiędzy graczami). MEO ma oferować tę opcję jedynie za obopólną zgodą graczy. Dla spragnionych rywalizacji mają zostać utworzone specjalne serwery PvP z bardziej liberalnymi zasadami walki.

Najprawdopodobniej wszystkie stworzenia z trylogii trafią do MEO. Na bank pojawią się: orkowie, Uruk-Hai, pająki, wilki, wargowie, nieumarłe szkielety, upiory, a nawet ognisty Balrog oraz smoki!

MEO będzie śmigać na ulepszonej wersji silnika graficznego użytego w ASHREON'S CALL 2. Jest to dobra informacja, gdyż AC2 to jedna z najładniejszych online'ówek. Oby tylko wymagania nie były zbyt wysokie.

Pierwotnie gra miała zostać ukończona jeszcze przed Gwiazdką 2004, jednak ogrom świata oraz ambitne podejście do wielu elementów rozgrywki zaowocowały opóźnieniem. Premiera ma odbyć się w roku 2005 – dokładna data nie została jeszcze podana. Należy albo zaopatrzyć się w cierpliwość, albo przeczekać ciężkie czasy w innym wirtualnym świecie.

Middle-Earth Online

MMORPG

- **Turbine**
- www.middle-earthonline.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** 2005
- **Gra dla:** PC

MEO ma być grą wyjątkowo wierną trylogii J.R.R. Tolkiena i jednocześnie **pozycją z największym potencjałem RPG w historii MMORPG**

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

THE WITCHER

Najbardziej oczekiwana polska gra RPG w historii komputeryzacji !!!



Analizując powyższy obrazek, można dojść do wniosku, że wiedźmini przycisków do papieru nie znali...



Na słowiańską chatę nie pasuje, bo słowiańscy chłopi mieszkali z kurami, krowami i knurami pod jednym dachem

Cykl powieściowy Andrzeja Sapkowskiego aż prosił się o sfilmowanie. Niestety, ekranizacja dokonana przez początkującego reżysera Marka Brodzkiego załamała nawet najmocniejszych psychicznie fanów. Ludzie wychodzili z kina zniesmaczeni gumowymi potworami, Malborkiem udającym Cintrę i kosmicznie kiepskim aktorstwem dziewczynki grającej Ciri. Co ciekawe, sam Sapkowski uznał ekranizację za dobrą...

Na szczęście za grę komputerową wzięli się ludzie, którzy o elektronicznej rozrywce wiedzą niemal wszystko. Bossowie CD Projektu już od ponad 10 lat rządzą polskim rynkiem i z każdym rokiem dowodzą, że dla nich liczy się przede wszystkim gracz. Nic dziwnego, że o WIEDŹMINIE pisze już cała zachodnia prasa, a na ostatnich targach E3 program wywołał sensację.

Za scenariusz odpowiadają Maciej Jurewicz i Jacek Komuda, byli dziennikarze CLICKA! i jednocześnie autorzy gry fabularnej „Dzikie Pola" (Jacek napisał też kilka dobrze przyjętych powieści z czasów Polski warcholskiej). Obaj postanowili możliwie wiernie trzymać się realiów książki, a jednocześnie nie powielać rozwiązań scenariuszowych Sapkowskiego. Wszystko po to, by gracz bawiąc się poznawał



zupełnie nową przygodę Geralta z Rivii i raz po raz dawał się zaskoczyć. Wizję późniejszych losów wiedźmina zaakceptował już pisarz, prosząc jedynie o kilka drobnych poprawek.

Gra wykorzystuje znany z NEVERWINTER NIGHTS silnik Aurora, który został oczywiście rozbudowany i dostosowany do potrzeb programu. Wzbogacono go o tysiące drobnych detali, efektów specjalnych i smaczków, dzięki którym świat gry nie wygląda już tak blokowo jak w przeszłości. Dorzucono też engine Karma firmy Criterion, narzędzie odpowiadające za fizykę wszystkich obiektów i postaci. Wiedźmina wciąż ogląda się z kamery izometrycznej, lecz w dowolnej chwili można przełączyć się na TPP. Niespodzianką jest również interfejs, do obsługi którego nie potrzebna jest klawiatura. Oczywiście, jeśli tylko zechcesz, nadal będziesz mógł z niej korzystać.

Hania, 38 lat, kocha dzieci i chińską kuchnię. Szuka męża w wieku 35-41

Zabawa pomyślana została na równe 40 godzin. W tym czasie gracz doszlifuje umiejętność walki mieczami, opanuje pięć znaków wiedźmińskich, stworzy drużynę i wypełni kilkadziesiąt questów. Powalczy również z mantikorami, strzygami i vranami. Odnajdzie mnóstwo przedmiotów, z których część schowa w przepastnej torbie. Autorzy obiecują zmieniające się pory dnia oraz spotkania z postaciami znanymi z książek. Nie zabraknie też charakterystycznego Sapkowego poczucia humoru, które uatrakcyjni niejeden dialog i uczyni program ciekawszym. Jeśli zaś całość odniesie sukces, tak w kraju, jak i za granicą, powstanie dodatek. Scenarzyści mają już ponoć kilka niezłych pomysłów...

Jedynym zagrożeniem dla komputerowego WIEDŹMINA jest niewielkie doświadczenie jego producentów. Dotychczas nie zrobili żadnej gry, nic dziwnego, że prace idą im nie szybciej co twórcom DUKE NUKEM FOREVER.

W przeciągu ostatnich trzech lat WIEDŹMIN zdołał zmienić silnik graficzny i głównego bohatera. Oby był to dobry zwiastun, na przykład rzetelnego dopracowania oraz przetestowania gry!





Wiedźmin

Role-playing

- CD Projekt Red Studio
- www.thewitcher.com

- [x] Wersja polska
- [ ] Tryb multiplayer

- **Premiera:** koniec 2005
- **Gra dla:** PC

Zdecydowanie najciekawszy i największy polski projekt RPG. W naszym kraju na pewno zdobędzie popularność, ale czy ludziskom z Zachodu spodoba się Sapkowski?

tekst: Michał „Borewicz" Zacharzewski



SIMS
Simsy w wielkomiejskim stylu.
Członkowie The Black Eyed Peas uczą Cię jak poruszać się w zakręconym stylu.
LIST. 2004 157
THE URBZ™ SIMS IN THE CITY™
CIESZ SIĘ ŻYCIEM W MIEŚCIE
THE URBZ™
BAW SIĘ JAK
V.I.P.
OD ZMIERZCHU DO ŚWITU
ANIOŁ
CZY DIABEŁ
KORZYSTAJ ZE ŚWIATOWEGO ŻYCIA
ZOBACZ JAK WYGLĄDA ŻYCIE NA NIZINACH
STYL
WYGLĄDAJ DOBRZE NAWET
GDY JESTEŚ WYCZERPANY
IMPREZAMI
Zawiera nowe piosenki The Black Eyed Peas
EA GAMES
Challenge Everything™
Zacznij życie już w listopadzie.
The Urbz
SIMOWIE W MIEŚCIE
A product of The Sims family
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
eagames.co.uk/theurbz

DUNGEON SIEGE II

Bumelowania w jaskiniach ciąg dalszy...

Wydany 3 lata temu DUNGEON SIEGE nie był grą specjalnie ambitną i skomplikowaną. Był za to programem miodnym i bezpretensjonalnym, w przeciwieństwie do NEVERWINTER NIGHTS, która to gra z nieznanych mi przyczyn zdobyła spore grono wielbicieli. No cóż... DUNGEON SIEGE II ma teraz szansę się odgryźć i ostro powalczyć z nadchodzącym NWN2. Akcja sequela rozgrywa się ponad sto lat po wydarzeniach z części pierwszej, można więc przypuszczać, że opowiedziane historie będą raczej luźno ze sobą związane. Dzięki temu gracze stykający się z DUNGEON SIEGE po raz pierwszy nie poczują się zagubieni.


Rewelacyjne efekty czarów umilą rozgrywkę. Na screenie przepiękny fireball – klasyka RPG

Przeobrażeniom poddano interfejs, który zyska nowe, wygodne funkcje. Najważniejszym novum jest automatyczne porównywanie parametrów posiadanego ekwipunku. Przykładowo, jeśli nasz bolek znajdzie w jaskini nową szabelkę, a sam do walki używa zardzewiałego szpadla, to w okienku przedmiotów przy owej szabelce pojawi się skierowana ku górze strzałeczka, sugerująca korzyści ze zmiany oręża. Podobnych zmian ma być więcej. **Ułatwione zostanie również formowanie i prowadzenie drużyny, która w poprzedniej części potrafiła się pogubić.** Również walka ma być teraz prostsza, szybsza i bardziej intuicyjna, chociaż nie mam pojęcia, co tak naprawdę kryje się za tym stwierdzeniem.



Przez 3 lata, które minęły od premiery pierwszej części gry, engine zdążył się mocno zestarzeć. Dlatego też developer zakasał rękawy i mocno poprawił stary kod. Wrzucono zupełnie nowe efekty specjalne, zastosowano większe tekstury, poprawiono oświetlenie, a we wszystko wpakowano dodatkowe trójkąty. I znów wygląda to przyzwoicie. Do komponowania muzyki zasiadł Jeremy Soul, a zatem wiadomo, że będzie dobrze. Zmianom ulegnie też tryb Multiplayer. **Limit graczy mogących brać udział w grze sieciowej zostanie zwiększony, a każdy z zawodników będzie mógł teraz kontrolować całą drużynę zamiast jednego bohatera.** Oznacza to możliwość organizowania naprawdę konkretnych potyczek.

Nowy DUNGEON SIEGE raczej nie ma szans zawieść graczy, którzy pokochali „jedynkę". Więcej, ładniej, sprawniej, bardziej rajcownie... Premiera w pierwszym kwartale 2005.


„Ni cholery nie przejdziesz przez ten most!" „Że co? Że niby JA nie przejdę?!!!"

Dungeon Siege II
Action RPG

- Gas Powered Games
- http://www.gaspowered.com/ds2

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** I kwartał 2005
- **Gra dla:** PC

Zanosi się na solidny sequel bardzo solidnej gry. **I tak być powinno być!**

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

THE ROOTS

Korzonki z Wrocławia... Pychota!

Okazuje się, że WIEDŹMIN to nie jedyny polski projekt RPG, nad którym trwają zaawansowane prace. Wrocławska ekipa Tannhauser Gate powoli kończy THE ROOTS. Autorzy kładą szczególny nacisk na trzy aspekty zabawy: fabułę, eksplorację oraz walkę. Ale po kolei.

Rzecz dzieje się w krainie Lorath, której miłujący pokój mieszkańcy wiodą szczęśliwy żywot, z dala od trosk i niebezpieczeństw. Sielanka kończy się z chwilą, gdy zaczynają usychać strzegące krainy magiczne drzewa. Grasz jako Yen, strażnik Drzewa Życia, mając za zadanie zaprowadzić porządek w Lorath.

Zabawa polega głównie na włóczędze po świecie gry. **Bohaterowi towarzyszyć będzie drużyna, zmieniająca swój skład wraz z rozwojem historii.** Dodatkowe miecze przydadzą się bardzo, bowiem radosną wędrówkę przerywać będą starcia z potworami (około 100 rodzajów). Walki stoczysz w systemie turowym, na specjalnych arenach – trochę na modłę japońskich gier RPG. Będziesz miał jednak dużo większą kontrolę nad bohaterem podczas starcia. Np. będziesz mógł dowolnie poruszać się po placu boju w trakcie swojej tury. **Zdobyte punkty doświadczenia posłużą naturalnie do rozwijania poszczególnych umiejętności.** Ich poziom będzie można podnieść również przez częste używanie danego „skilla" bądź wyszkolić się u jednej z postaci niezależnych.


Otoczenie, jak widać, prezentuje się nie gorzej niż w zachodnich produkcjach!





Wielowątkowa historia, o której autorzy mówią niespecjalnie chętnie, będzie się rozwijać wraz z odwiedzaniem kolejnych kluczowych lokacji – znów widać inspirację gatunkiem jRPG. Chwilę wytchnienia zapewnią dwie minigry. Pierwsza z nich to bliżej niesprecyzowana gra logiczna, w którą będzie można pobawić się z postaciami zamieszkującymi świat gry. Druga to wyścigi balonów.

Jakkolwiek grafika w tej chwili nie wywołuje szybszego bicia serca, producent chwali się zaawansowanymi efektami pogodowymi. Pojawią się np. gęste mgły, porywiste wichury, ulewy, zamiecie śnieżne, burze piaskowe.

KORZONKI zadebiutują pod koniec lutego na pecety oraz Xboxa. Na N-Gage natomiast równolegle powstaje THE ROOTS: GATES OF CHAOS. Ciekawe, co wyjdzie spod igły wrocławskiej ekipy?

The Roots
RPG

- Tannhauer Gate
- www.theroots-game.com

- ☒ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** Luty 2005
- **Gra dla:** PC, Xbox

WIEDŹMINOWI rośnie konkurencja. Jest nadzieja na przyzwoity tytuł z fajną fabułą

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Nasz Mistrz Rajdowy

Bogdan Choma poleca!

Nowa Rewolucyjna
Technologia „AI Sim-Tech"
Generuje wibracje, nawet w grach, które nigdy nie wibrowały pod DirectX.

Powered by AI Sim-Tech





Kompatybilne z:
PlayStation
PlayStation 2
PC USB



Compressor Supreme & Evolution Wheel

- Kąt obrotu 180 stopni
- Kompatybilna ze wszystkimi grami
- W pełni programowalne przyciski
- Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny*
- Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- Stylowa kolorystyka, dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- Wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami

Nie daj się nabrać **na podróbki.**
Kup oryginał **w dobrej cenie!!!**



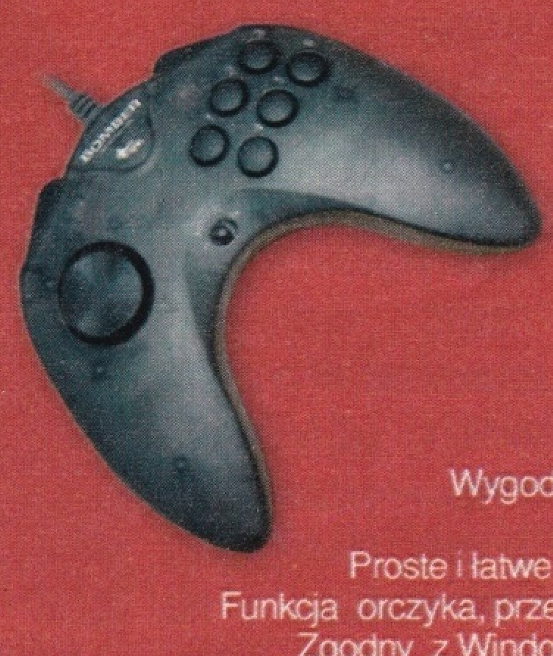
Phoenix Wireless Joypad

- 10 przycisków
- Pad bezprzewodowy
- Ładowarka w zestawie
- Wbudowane akumulatory
- Wybór cyfrowy/analogowy
- Swoboda obrotu 360 stopni
- Przejściówka PS2/PSX na USB w zestawie
- Możliwość pracy w czterech częstotliwościach
- Zgodny z USB PC i PS2/PSX
- Dwuosiowe drążki analogowe
- Interaktywna wibracja w Windows 98SE/ME/2000/XP



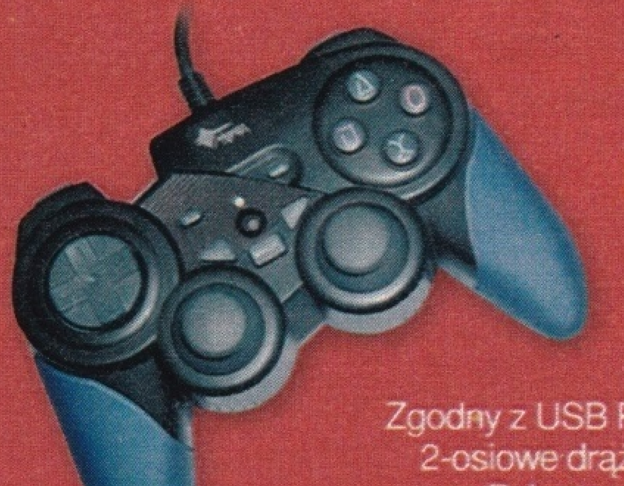
Dragon Pad

- Precyzyjne odwzorowanie efektów wibracji przy pomocy dwóch wbudowanych silniczków
- Dwie 2-osiowe analogowe manetki płynnie kontrolujące kąt 360 stopni
- 12 programowalnych przycisków
- Gumowe pokrycie
- Wygodne ułożenie w dłoni dzięki żłobkowanym gumowym uchwytom
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire"
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP



Bomber Pad

- 8 przycisków
- Gumowe pokrycie
- Wygodne ułożenie w dłoni
- 8-kierunkowy pad
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire"
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP



Universal Double Shock 2

- 12 przycisków
- Zgodny z USB PC i PSX/PS2
- 2-osiowe drążki analogowe
- Pokryte gumą uchwyty
- 8-kierunkowy pad
- Wybór cyfrowy/analogowy
- Zgodny z Direct X 6.0 lub wyższym
- Interaktywna wibracja w Windows 98/ME/2000/XP

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.** ul. Matuszewska 14 bud. 4 03-876 Warszawa, tel.: (22)332 34 50, fax: (22)332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa: **www.ultima.pl**, e-mail: adam@ultima.pl tel. (22)654-60-43

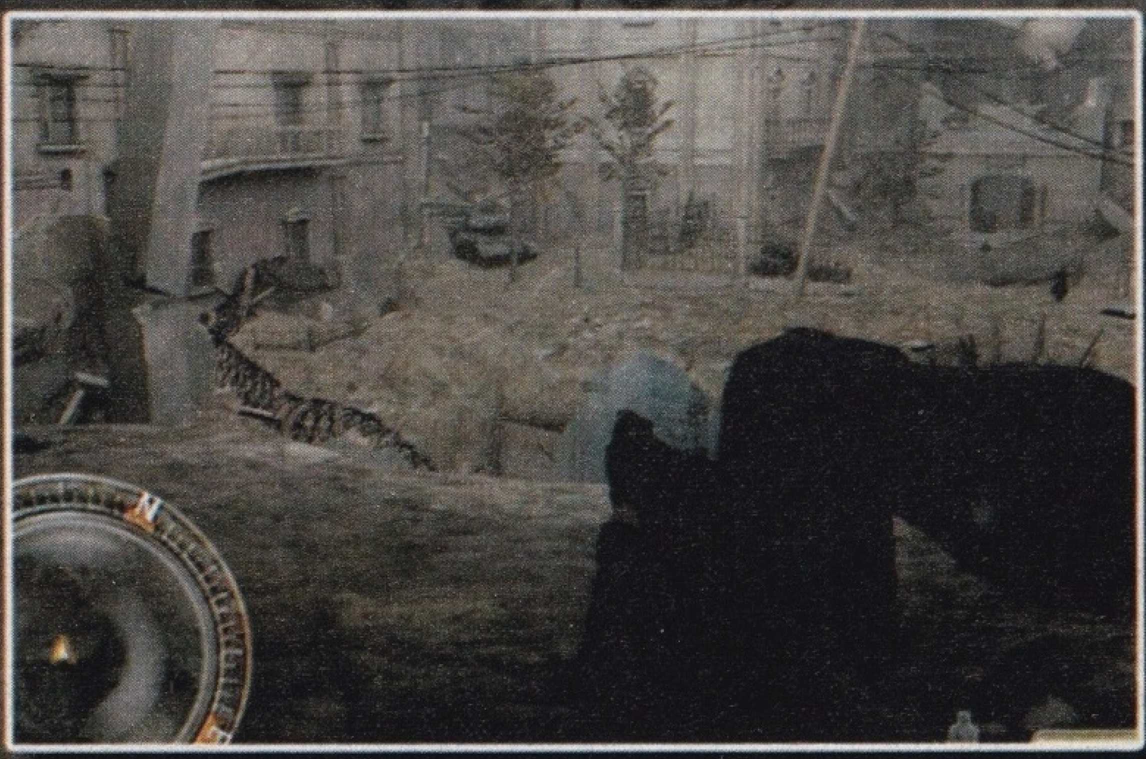
MANTA · Technology Innovation · ULTIMA

COMMANDOS STRIKE FORCE

Poważna zmiana gatunkowa – czy uda się zachować tę samą jakość?



Budujemy nowy dom, jeszcze jeden nowy dom...



Wśród turowych strategii seria COMMANDOS zajmuje poczesne miejsce. Co prawda nie wszystkim graczom (w tym i mnie) jej zasady odpowiadają, jednak duże grono zagorzałych fanów każe do tytułu podchodzić z respektem. Miliony sprzedanych kopii podsunęły autorom ryzykowny pomysł – postanowili przejść do gatunku, gdzie konkurencja jest wyjątkowo silna, czyli do FPP.

W wersji „first person perspective" o podtytule STRIKE FORCE kontrolować będziesz poczynania trzech komandosów. Pierwszy z nich to „zielony beret", ekspert od ciężkiej broni. Drugi bohater to wyciszony profesjonalista, snajper o zabójczej skuteczności. Skład uzupełnia szpieg, który jak nikt inny potrafi zaskoczyć wroga w samym centrum jego bazy. Sukces misji zależeć będzie od umiejętnego wykorzystania zdolności wszystkich żołnierzy.



Snajperowi nigdzie się nie spieszy

W czasie zabawy odwiedzisz Sowiecką Rosję (a konkretnie Stalingrad), Francję oraz Norwegię. Czas akcji to II wojna światowa. Wśród misji w kampanii dla pojedynczego gracza znajdziesz sabotowanie niemieckiego okrętu, uwalnianie jeńców należących do francuskiego ruchu oporu, zastawianie pułapek na wroga czy porwanie ich generała. Co istotne, mapy mają pozostawiać graczowi sporą swobodę działania, przez co cele misji będzie można osiągnąć na różne sposoby. Pamiętaj, że każda twoja decyzja wpłynie na dalszy przebieg bitwy, więc swoje ruchy planuj bardzo starannie.

Szef Pyro (producent gry) w taki oto sposób reklamuje swoje najnowsze dzieło: „Poprzez połączenie taktycznego podejścia odziedziczonego po poprzednich częściach COMMANDOS z intensywną akcją gry FPP, STRIKE FORCE zapewni bardziej rozumne podejście do gatunku gier wojennych. STRIKE FORCE to nasz najbardziej ambitny projekt w historii i mamy nadzieję, że ustanowi nowe standardy, według których będziemy oceniać przyszłe gry."

Poza kampanią dla pojedynczego gracza program posiadać będzie także tryb sieciowy, w którym zmierzy się do ośmiu graczy.

Commandos: Strike Force

Taktyczna strzelaninka

- **Pyro / Eidos**
- http://csf.pyrostudios.com

☐ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** wiosna 2005
- **Gra dla:** PC

Jeśli tylko autorzy nie zaniżą poziomu w stosunku do poprzednich części gry, **czeka nas smakowity kąsek**

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Gra RPG wyglądająca lepiej niż niejeden film CGI? Fajnie...

The Elder Scrolls IV OBLIVION



Każdy, kto choć trochę interesuje się komputerowymi grami RPG, musiał słyszeć o serii ELDER SCROLLS, a przynajmniej o jej ostatniej odsłonie – MORROWIND. Jakiś czas temu recenzenci prześcigali się w pochwałach tej gry. Wskazywano na bogactwo rozgrywki, nagradzano wielowątkowy scenariusz, opiewano barwny i zróżnicowany świat oraz swobodę, z jaką gracz może zwiedzać komputerowe krainy. Okazuje się jednak, że prawdziwe emocje dopiero nadchodzą.

Chociaż prace nad OBLIVION trwają już od 2002 roku, wciąż nie wiadomo – i wg autorów, jeszcze długo nie będzie – kiedy gra ma się w końcu ukazać. Raczej nieprędko, gdyż program pojawi się m.in. na konsolach kolejnej generacji, czyli na sprzęcie, o którym nawet się jeszcze nie mówi. Faktem jest, że zaprezentowane obrazki miażdżą i powalają – OBLIVION przypomina bardziej wysokobudżetową animację z Hollywood niż grę komputerową. Świat programu wygląda niezwykle sugestywnie, realistycznie i przekonująco – w stopniu, który do niedawna pozostawał marzeniem.

W grze pojawi się sporo nowych wynalazków. Jest wśród nich m.in. nowy system walki, umożliwiający większą kontrolę nad starciami. Wreszcie pojawi się to, czego najbardziej brakowało w przywoływanym już MORROWIND – jazda konna i cała nowa gałąź umiejętności z nią związanych. Zbiorową świadomością NPC'ów kierować będzie system Radiant AI, dzięki któremu możliwe mają być rzeczy zgoła imponujące. Postaci niezależne będą egzystować w oparciu o system decyzji – będą zmieniać swe upodobania, kraść, modlić się, jadać w różnych lokalach i podążać za swoimi celami. Podczas rozmów zaś NPC'e mają decydować, co swemu rozmówcy powiedzą. A co nie.

A fabuła? W grze znajdzie się miejsce zarówno na królobójstwo oraz poszukiwanie prawowitego następcy tronu, jak i demony napadające na ludność Tamriel. Mówiąc krótko, w OBLIVION będzie się sporo działo. Ale to przyszłość. W tzw. międzyczasie o programie zdążymy jeszcze napisać.



Grafika na być naprawdę mocną stroną tego programu. Lepszą niż np. w filmie animowanym



Teraz masz naprawdę nieograniczone możliwości. Możesz choćby zostać królobójcą i przejąć tron

The Elder Scrolls IV: Oblivion

RPG

- **Bethesda Softworks / CD Projekt**
- www.elderscrolls.com

☒ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** TBA
- **Gra dla:** XX

OTES IV: OBLIVION może okazać się najlepszą grą fabularną w historii. Wygląda niezrównanie, a w dodatku pracują nad nią najlepsi specjaliści w branży

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński



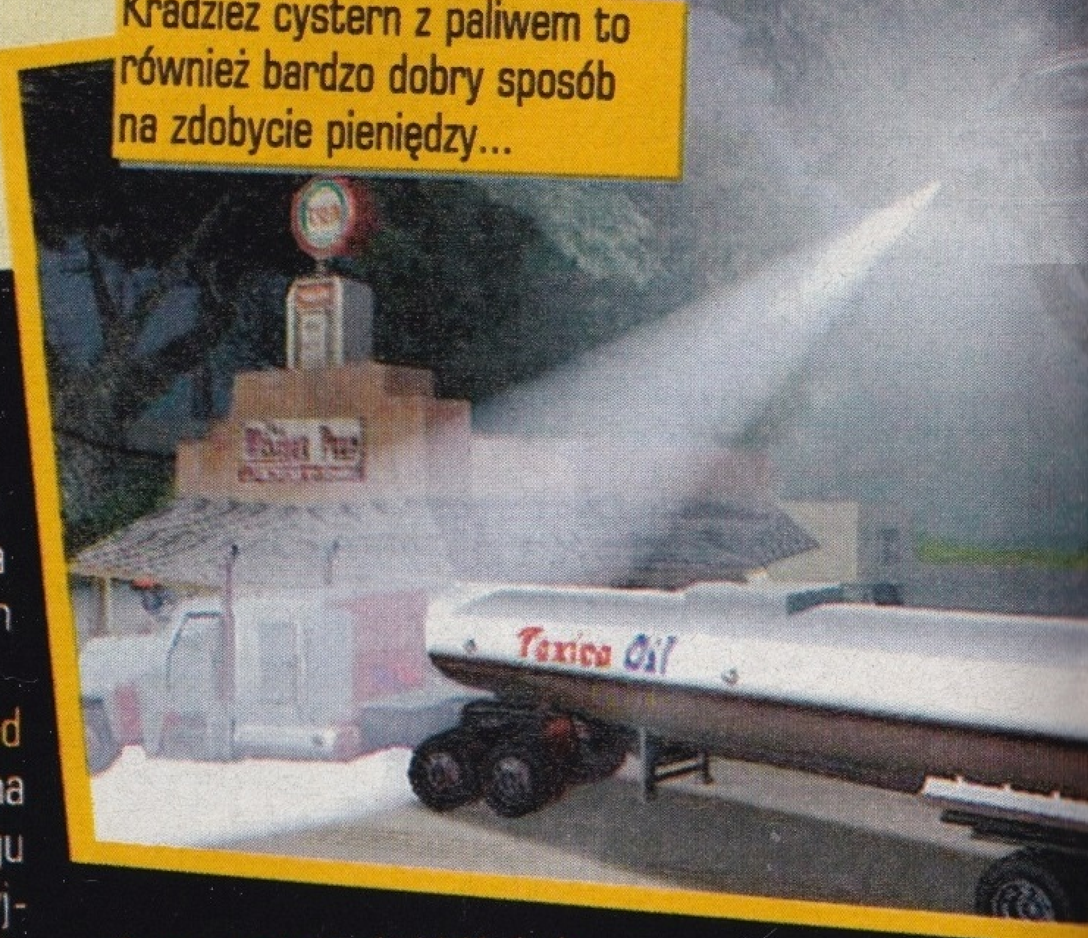
„Czasami żałuję, że nie urodziłem się czarny..."

Bolec – „Chłopaki nie płaczą"



Grand Theft Auto San Andreas





Kradzież cystern z paliwem to również bardzo dobry sposób na zdobycie pieniędzy...



Pościgi samochodowe jeszcze nigdy nie były tak przefajne

Mimo ostrych poślizgów względem wersji konsolowych, pecetowi gracze mogli rozkoszować się zarówno GTA3, jak i VICE CITY. W przypadku SAN ANDREAS będzie podobnie, ale oczekiwanie na konwersję nigdy jeszcze nie było taką męczarnią. A to dlatego, że gra jest zajebista jak mało która.

Zapowiedzi autorów sprawdziły się niemal co do joty... Innowacji jest tyle, że poświęcając każdej akapit, można by zapełnić kilkanaście stron pisma. Więc do dzieła.

Bohaterem gry jest młody, biedny czarnuch Carl Johnson, aka CJ. Nie ma grosza przy duszy, ale ma kumpli, pomysły i ambicje, by rządzić miastem. A potem dwoma następnymi, bo stan San Andreas obejmuje aż trzy metropolie: San Fierro, Los Santos i Las Venturas będące odpowiednikami kolejno: San Francisco, Los Angeles oraz Las Vegas. Do tego sporo wsi, małych miasteczek, farm itp. A dochodzą jeszcze dziesiątki kilometrów autostrad i kilka razy tyle dróg podmiejskich. I to wszystko bez żadnych loadingów! Łał!

Bohatera opisuje teraz kilka parametrów, m.in. Siła, Wytrzymałość, Tusza, Respekt, Sex Appeal itp. Cechy te zmieniają się w zależności od akcji, które podejmujemy w grze. Kiedy dużo biegamy – chudniemy i rośnie nasza wytrzymałość. Ubytki tkanki tłuszczowej możemy nadrobić opychając się pizzą, kurczakami lub burgerami w jednej z trzech sieci fastfood. A jeśli bohater zbytnio się zaokrągli, możemy iść na siłkę. Albo ukraść rower i pojeździć po okolicy. Ano właśnie, można teraz zapierniczać na rowerku, są m.in BMX'y i „górale".

Można się tatuować i kupować ciuchy (wybór jest ogromny). Są kluby, w których można potańczyć, a właściwie pograć w prostą muzyczno-rytmiczną minigrę. Są automaty arcade. Jest tor wyścigów konnych i kasyna, gdzie można się szybko dorobić. Można skakać ze spadochronem. Nareszcie dodano możliwość pływania (żabka/crawl). Można kupować nieruchomości, zyskując tym samym dodatkowe save-pointy. W warsztacie można odbajerować swój wózek, montując w nim składany dach, złote felgi i nitro.

Pojawił się motyw zdobywania kontroli nad kolejnymi sektorami miasta. Polega to na sprowokowaniu członków wrogiego gangu i wywołaniu małej wojny na ulicy. Jeśli wyjdziesz z niej bez szwanku – sektor jest twój, co oznacza dodatkową kasę.

W wolnej chwili można iść na panienki bądź samemu zostać pimpem i zająć się rozwożeniem prostytutek do klientów. Można mieć również dziewczynę, a nawet kilka. Niestety, panny są wymagające, a czasu na randki zawsze brakuje.

Dedykacja dla kumpli z Wąchocka. Sie macie, ziomale...



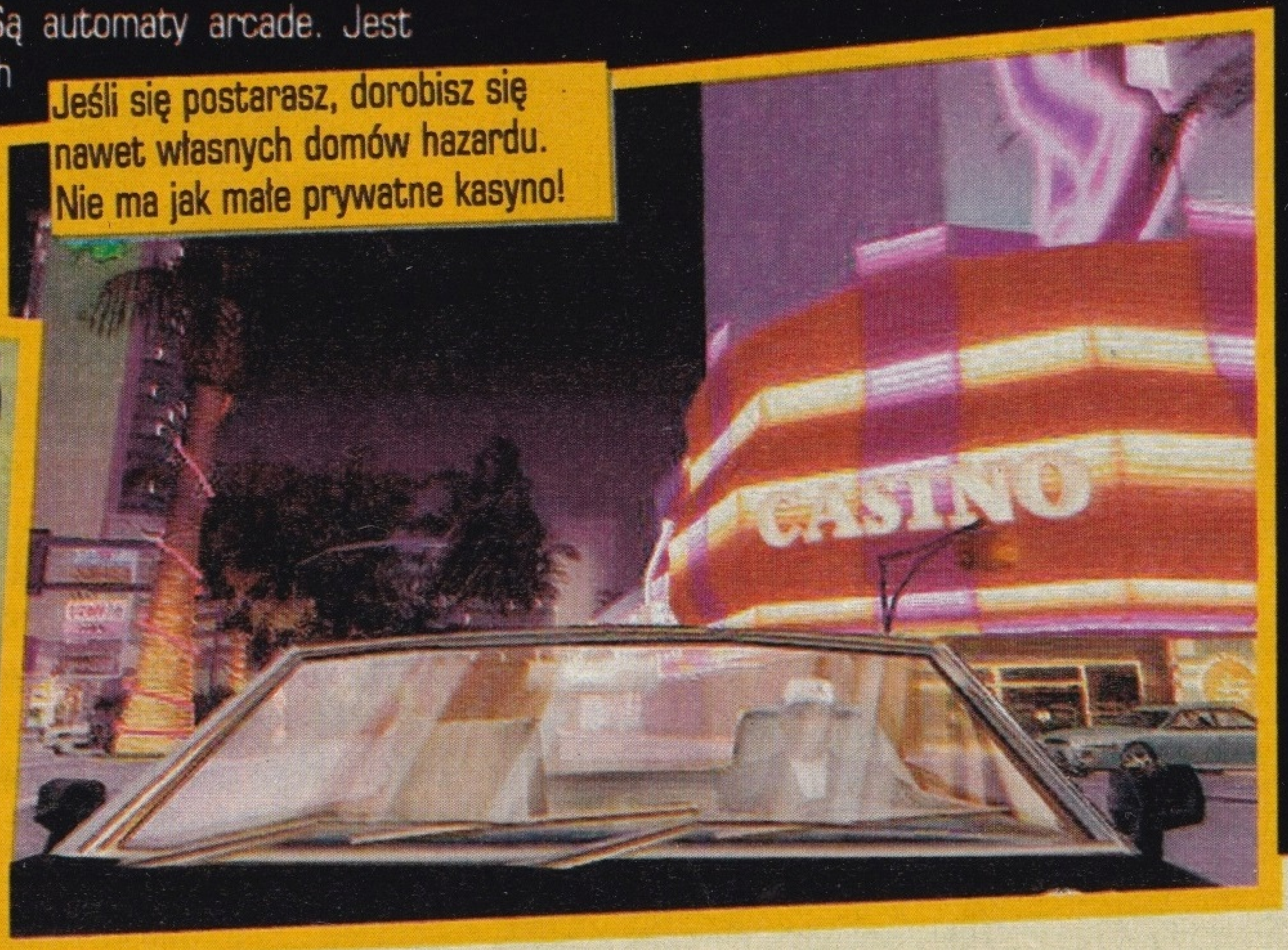
Zbieranie bonusowych paczek, motyw z poprzednich części, zostało zastąpione tagowaniem murów w oznaczonych punktach – warto nosić przy sobie puszkę z farbą. Tym bardziej, że można nią oślepić ofiarę, gdy nie mamy akurat skuteczniejszej broni.

Czarny klimat wprost wylewa się z tej gry, non-stop czujemy się jak w amerykańskim teledysku. Osiedle, ziomki (tu: homies), skręty, gorące kobitki, bujanie się furami po mieście... I kłopoty dnia codziennego: problemy z psiarnią, handlarze heleną, potyczki z konkurencyjnymi gangami. To jest to, proszę państwa! Kto choć przez chwilę marzył, by być wielkim, złym czarnuchem z Bronksu, odnajdzie się w SAN ANDREAS momentalnie :). I ten wszechobecny slang, cudownie przerysowany, dodający grze kolorytu i atmosfery.

SAN ANDREAS na pecety możemy się spodziewać w maju-czerwcu. Tradycyjnie już blaszak dostanie lepsze tekstury, wyższą rozdziałkę i możliwość słuchania własnych MP3 z radia. Uwierz mi, warto czekać, a jeszcze lepiej nie czekać, tylko kupić konsolę. Dla tej jednej gry. I grać już teraz.



Skoki z samolotu – czysta poezja. Tylko nie zapomnij pociągnąć za linkę!



Jeśli się postarasz, dorobisz się nawet własnych domów hazardu. Nie ma jak małe prywatne kasyno!

GTA: San Andreas

Akcja

- Rockstar North / Cenega Polska
- www.rockstargames.com/sanandreas

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** III kwartał 2005
- **Gra dla:** PC, PS2

Grałem – oniemiałem. GTA: SA jest ukoronowaniem serii, trudno wyobrazić sobie coś lepszego

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz


A JAKA JEST TWOJA
STRATEGIA
w BITWIE o ŚRÓDZIEMIE?
GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
GRA W POLSKIEJ WERSJI
GRA DOSTĘPNA
W POLSKIEJ WERSJI
JĘZYKOWEJ
PC DVD
WŁADCA PIERŚCIENI
BITWA o
ŚRÓDZIEMIE
12+
EA GAMES
NEW LINE CINEMA
Śródziemie™ czeka na Twój rozkaz. Zastosuj własną strategię w czasie rzeczywistym, aby zwyciężać w heroicznych bitwach trylogii filmowej.
Bez względu na to, czy szukasz tego Jednego Pierścienia, czy też chcesz go zniszczyć, los Śródziemia™ jest w Twoich rękach.
Rozpocznij bitwę na stronie lordoftherings.ea.com
NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company
EA GAMES
Challenge Everything™
© MMIV New Line Productions, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Władca Pierścieni i imiona wszystkich postaci, przedmiotów, zdarzeń i miejsca są znakami handlowymi Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises na licencji udzielonej spółce New Line Productions, Inc. Kod gry oraz pewne elementy audiowizualne © 2004 Electronic Arts
Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Electronic Arts, EA, EA GAMES oraz logo EA GAMES są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub w innych krajach. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™.

Boiling Point



Gdyby gry atakowały zmysł zapachu, po rundce z BOILING POINT chodziłbyś ujarany jak drut

Twoja siostra zawsze miała chore pomysły. Jeszcze w podstawówce postanowiła uwięzionemu w ZOO słoniowi przywrócić wolność. Przez okrągły tydzień gliniarze ścigali go wśród blokowisk Albane, stając się tym samym pośmiewiskiem całego kraju. Wielki ssak krył się przed nimi jakby był myszą po kuracji odchudzającej...

Kiedy Eve dorosła, niestety nie zmądrzała. Nie nauczyła się też dbać o własne bezpieczeństwo. Kilka tygodni temu wyjechała do Kolumbii. Miała trzymać się z dala od karteli narkotykowych i napisać krótki reportaż o dzielnicach biedy. Ot, taką propagandową bajkę o tym, jak wielkie korporacje spychają lokalną klasę średnią w objęcia nędzy i narkotyków. Niestety już po tygodniu wdepnęła w niezłe g*** i wszelki słuch o niej zaginął.

Jej zwierzchnik uruchomił kanały dyplomatyczne. Twoim zdaniem to jednak za mało. Kolumbia to przecież nie Disneyland! Odnalezienie siostry będzie wymagało zupełnie innych środków. Dużej kasy. Szybkiej terenowej fury. Karabinu. Kilku trupów. Łapówek, negocjacji, gróźb. Umysłu gracza przede wszystkim.

Gra BOILING POINT: ROAD TO HELL (znana do niedawna jako XENUS) powstaje na Ukrainie, w firmie, która trzy lata temu zasłynęła strzelaniną CODENAME: OUTBREAK. Bohaterem programu jest Kevin Myers, dobrze zbudowany karku, który wyjeżdża do Kolumbii celem odnalezienia zaginionej siostry. Do przeczesania ma ponad sześćset kilometrów kwadratowych dżungli z rzadka poprzecinanej piaszczystymi drogami. Kilka wiosek, parę plantacji, jakaś rzeczka i ze trzy pałace należące do hersztów mafijnych gangów. Do tego dochodzi całkowita swoboda przemieszczania się pomiędzy nimi!



Domontowałem do mojej strzelby lejek. Nie zalewam, poważnie!!

Autorzy gry nie chcą powielać standardów. Co prawda stosują widok z oczu bohatera i dają mu blisko 30 rodzajów broni, lecz nie tworzą kolejnej strzelaniny FPP. Zrywają z liniowością i umożliwiają grającemu swobodne gadanie z napotkanymi postaciami, lecz nie pracują nad grą cRPG. **Ich dzieło jest bowiem – jak sami to określają – „realistycznym symulatorem śledztwa na modłę amerykańską".** Ot, wynajmujesz samochód od jakiegoś śmierdzącego moczem tubylca, pakujesz się za kółko i jedziesz w las. Po 15 kilometrach stajesz, wysiadasz, wchodzisz w dżunglę i zabijasz napotkanego brudasa. Zabierasz jego papiery, pożyczasz broń i okulary. Widok krwi działa na ciebie uspokajająco. Wracasz do wozu i udajesz się do najbliższej wioski. Tam wynajmujesz przewodnika, ruszacie w góry. I wszystko to bez najmniejszych przeładowań, podziału na etapy czy sekcje. Po prostu czysta żywa wełna...

Swoboda w BOILING POINT ma być wyrąbista. **Będziesz mógł pogadać, z kim chcesz, i natłuc dowolną osobę, ale każde niemiłe dla innych ludzi działanie odbije się w przyszłości czkawką.** Będziesz mógł wsiąść do każdego napotkanego samochodu, przelecieć się helikopterem, wykonać zlecenia mafiozów, sprzymierzyć się z policją i lokalną partyzantką, a nawet popracować dla aktywnego w tym regionie CIA. Jeśli zechcesz, staniesz się częścią lokalnej wojny o wpływy bądź wręcz przeciwnie, zakończysz ją celnym strzałem w czyjeś czoło.

Program działa na zmodyfikowanym silniku CODENAME: OUTBREAK. Jeśli komuś wydaje się jednak, że zobaczy grafikę sprzed trzech lat, to jest w błędzie. Gra wygląda bowiem obłędnie. Dżungla jest piękna, a porastająca ją roślinność niesamowicie zróżnicowana. Ludzie wyglądają jak żywi, mają animowane twarze i poruszają się z wdziękiem. Świetnie prezentują się też pojazdy i broń. Niewiele im brakuje do tego, co zobaczyć można w najbardziej zaawansowanej grze 2004 roku – HALF-LIFE 2. I jeśli Atari, które przejęło pieczę nad tą produkcją, niczego nie spieprzy, wiosna upłynie pod znakiem BOILING POINT. Pan STALKER wcale nie musi się spieszyć z premierą...



Sami z tego mostu nie spadną, trzeba po nich przejechać kulami...



Oto mój nowy gan, jeszcze nie rozgrzany, ale daje czadu, uszaaaa...



Wracaj, bandyto! Zabrudziłeś mi dywaniki i zostawiłeś pod siedzeniem kanapki z kalarepą

Boiling Point: Road to Hell

Akcja z domieszką RPG

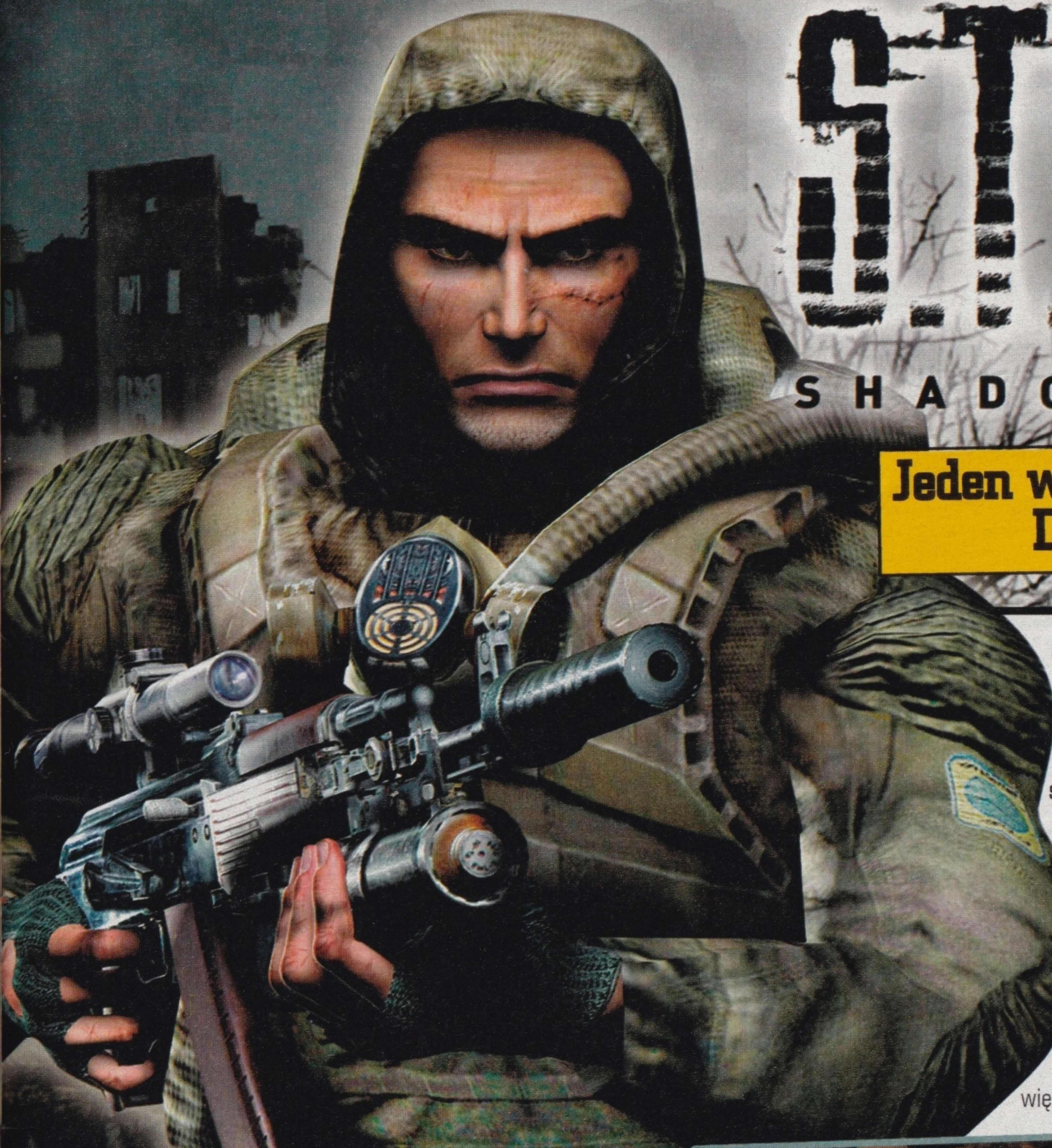
- Deep Shadows
- www.deep-shadows.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** wiosna 2005
- **Gra dla:** PC

Wycieczka do Kolumbii, w świat narkotykowych karteli. **Bez bagaży i paszportu, za to z karabinem na plecach.** Jeszcze żadna gra nie była tak prawdziwa...

tekst: Michał „Waniuszka" Zacharzewski



S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

Jeden wybuch w Czarnobylu to wydarzenie. Dwa – to już totalna katastrofa

Czyś ty oczadział, Kaźmirz?" – można usłyszeć w dialogu Kargula z Pawlakiem. Dwadzieścia lat temu, gdy w ciepłe majowe popołudnie 1986 roku przelatywała nad nami chmura radioaktywnego pyłu, mogliśmy zadać sobie to samo pytanie. Autorom z GSC Gameworld jeden wybuch czarnobylski najwyraźniej nie wystarczył, więc raczą nas powtórką z rozrywki. Druga eksplozja doprowadziła do jeszcze większych zniszczeń i spowodowała powstanie anomalii atmosferycznych oraz pojawienie się zmutowanych potworów i tajemniczych artefaktów.



Akcja opisywanej gry FPS rozgrywa się w promieniu dwudziestu kilometrów wokół zniszczonego reaktora. Autorzy pofatygowali się na miejsce wybuchu, dokonując bogatej dokumentacji fotograficznej. Efekty ich pracy widać jak na dłoni. Środowisko gry – a zwłaszcza bogactwo detali – naprawdę robi wrażenie. W programie wcielasz się w jednego z poszukiwaczy przygód, którzy ruszają do zakazanej strefy tropem cennych przedmiotów. **Na twojej drodze staną zarówno zmutowane istoty, jak i żołnierze ukraińscy strzegący bezpieczeństwa „strefy zero".** Potwory (na przykład niezbyt ładne psinki postnuklearne) mają zachowywać się inteligentnie. Będą np. atakować grupami. Gdy utracą na chwilę przewagę nad graczem, odskoczą, by za chwilę zdradziecko zajść cię od tyłu. **Poza przeciwnikami, zmagać się także będziesz z niewidocznymi anomaliami występującymi w skażonej strefie.** Dzielą się one na: energetyczne – potrafiące zwęglić śmiałka na suchy popiół, grawitacyjne – atakujące gracza niszczącym wirem energii, i atmosferyczne (np. gracz zostanie wyrzucony na kilkanaście metrów w górę). Każdy taki atak poważnie odbije się na twoim zdrowiu. A jak się przed anomaliami ustrzec? Po pierwsze, wokół nich z reguły pojawiają się cenne artefakty, więc widząc takowy będziesz musiał zachować czujność. Po drugie, zawsze warto w nowym rejonie gry rzucić tu i ówdzie jakiś przedmiot – jeśli anomalia tam występuje, przedmiot zostanie poddany jej działaniu.



Oprócz poziomu zdrowia będziesz musiał także uważać na napromieniowanie twojej postaci. Co dość oryginalne w grach FPS, raz na jakiś czas będziesz musiał się pożywić oraz kimnąć. Jest to o tyle ważne, że jeśli na spoczynek wybierzesz zły rejon mapy, możesz się już nie obudzić. Swoją drogą, dbanie o zdrowie czy poziom radioaktywności przypomina nieco DEUS EX. STALKER zbliża się też miejscami do bardziej klasycznych RPG, na przykład przez sposób prowadzenia rozmów czy zaopatrywania się w broń (każda zajmuje pewną liczbę dostępnych kwadracików-slotów w ekwipunku).

Oprócz trybu dla pojedynczego gracza, znajdziesz w tej grze także rozbudowaną opcję sieciową z pięcioma typami potyczek – od DM, po TDM czy Capture The Artefact (odmianę klasycznego CTF). Nad trybem wieloosobowym pracują ukraińscy specjaliści od COUNTER-STRIKE'A, więc emocje są gwarantowane. W Multiplayerze wykorzystano fragmenty map z Singla z pewnymi modyfikacjami, dzięki którym łatwiej będzie się kryć, czołgać czy wyszukiwać miejsca przydatne do ostrzału snajperskiego. W przerwach między rundami kupisz broń. **Z ciekawostek opcji sieciowej warto wymienić fakt, że zaimplementowany tu będzie cykl dnia i nocy.** Od wschodu do zachodu słońca w 20 minut? Hmm, słodko.





To ja się tu przyczajnikuję i coś przegryzę przed akcją

Wydanie gry zostało przesunięte na maj 2005 roku, częściowo dlatego, by uniknąć nieprzyjemnego zderzenia z takimi hitami jak HALO 2 czy DOOM 3, a częściowo, by programiści mieli czas na dopracowanie ostatnich szczegółów. Przynajmniej tak głosi oficjalna wersja. Miejmy nadzieję, że GSC wykorzysta te kilka miesięcy.

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

Strzelanka

- GDC Gameworld / THQ
- www.stalker-game.com

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** maj 2005
- **Gra dla:** PC

Ta gra będzie promieniować wspaniałym blaskiem. I to wcale nie radioaktywnym. A przynajmniej takie są nadzieje całej growej braci, która już zaciera rączki z radości

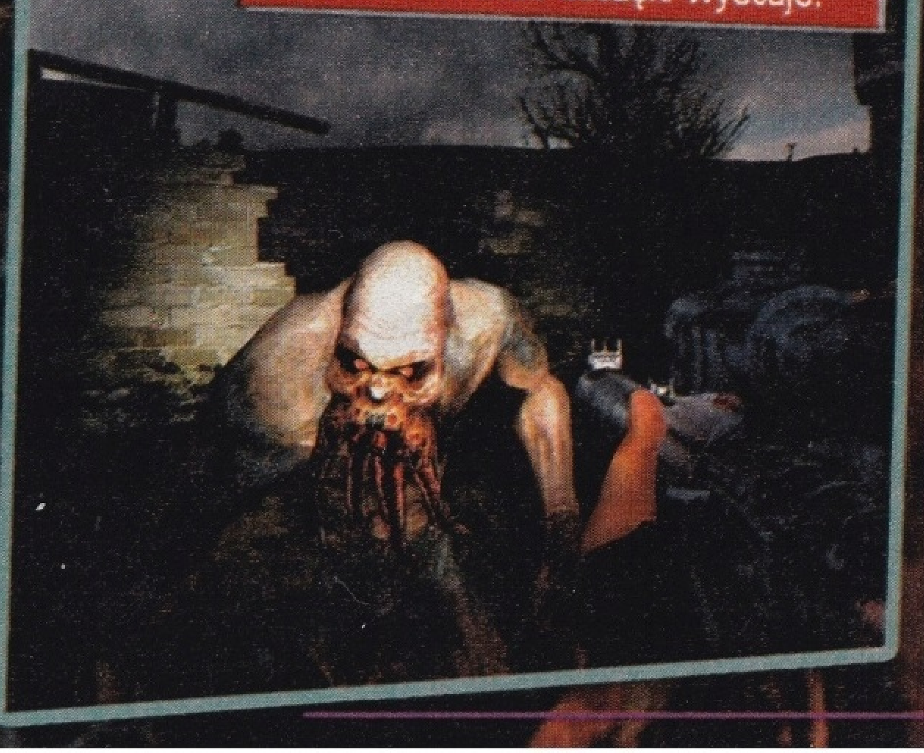
tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski



Stój gnido, bo ci to i owo odstrzelę



Pełen industrial i najnowsze bryki :-)



Ej, koleś, coś ci ze szczęki wystaje!

QUAKE 4



A oto nowy produkt wiodącej w Europie firmy Moulinex

DOOM 3 był horrorem, QUAKE 4 dla odmiany będziej wojną...

Najnowsze wieści o nadchodzącym QUAKE 4 wstrząsnęły komputerowym światem. Co już wiadomo o czwartej części FPS'a wszech czasów? Dotychczas jedynym pewnikiem było, że produkcją zajmuje się firma RAVEN razem z ID SOFTWARE. Goście z „Kruka" mają na swoim koncie takie hity jak JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY, SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX czy HERETIC II.

Przecieki mówią, iż Q4 będzie zaopatrzony w rozbudowany tryb dla samotnego gracza. Fabuła zacznie się w miejscu, w którym skończył się QUAKE 2. Dla przypomnienia, Ziemia zostaje odcięta od reszty wszechświata przez Stroggów – wyjątkowo paskudną rasę Obcych. Najeźdźcy chlubią się obleśnym wyglądem, a ich ulubiony zabieg kosmetyczny to wszczepianie sobie cybernetycznych implantów zwiększających możliwości walki. Storggowie latają po wszechświecie w poszukiwaniu innych gatunków, które nadają się na nosicieli. Ludzie, nie widząc szans w bezpośredniej walce, postanowili uderzyć na Stroggos – rodzimą planetę Stroggów. Niestety, cała atakująca flota została wyrżnięta – jedynie ty zdołałeś przeżyć twarde lądowanie. Dzięki niesamowitej determinacji oraz niewiarygodnym pokładom wku... rozwalasz setki Obcych, wyłączasz systemy obronne planety, następnie zabijasz ich szefa – Makrona. Wydawałoby się, iż sprawa jest załatwiona – i tutaj wkracza Q4. Stroggowie niczym rój szybko przegrupowują się i wyznaczają nowego lidera, jeszcze potężniejszego Makrona. Na szczęście, systemy obronne Strogossa są już wyłączone. Ludzie przeprowadzają drugą fazę inwazji na planetę. Tym razem akcja postępuje zgodnie z planem – przynajmniej na początku. Jednak im dalej zagłębiasz się w fortyfikacje wroga, tym gorsze potworności napotykasz. W końcu będziesz zmuszony skorzystać z cybernetycznej technologii Stroggów, zamieniając się w półczłowieka, półmachinę wojenną. Czy nigdy nie chciałeś mieć wyrzutni rakiet zamiast ręki?

Nowa odsłona QUAKE'A będzie zaopatrzona w silnik zaczerpnięty z DOOM 3, który zdążył zabłysnąć rewelacyjnymi efektami oraz wysokiej jakości grafiką. Autorzy chcą pokazać świat Obcych od zaplecza, w całej swojej potworności. Co ciekawe, w wielu momentach zabawy będziesz prowadził walkę, współpracując z innymi żołnierzami, a nie, jak dotychczas, samotnie.



Planeta Stroggów z pewnością nie jest miejscem, w którym chciałbyś spędzić ferie zimowe

Jak zapewniają twórcy, Q4 ma uniknąć powtarzalności, która dopadła DOOM 3. Pomogą w tym w szczególności implanty zmieniające możliwości gracza. Pojawią się też otwarte przestrzenie, po których będzie można podróżować różnymi pojazdami. Na wyposażeniu ludzi znajdą się opancerzone jeepy, samochody à la „Mad Max" czy zwiadowcze motocykle. Stroggowie korzystają z zaawansowanych technologicznie hover tanków, unoszących się nad ziemią oraz całych eskadr samolotów odrzutowych.

Od razu nasuwa się pytanie, jak Q4 poradzi sobie z otwartymi przestrzeniami? Przecież silnik z D3 został zaprojektowany na potrzeby zamkniętych pomieszczeń, w dodatku nie najlepiej sobie radzi z wieloma przeciwnikami na ekranie. Na razie nie wiadomo, jednak historia QUAKE'A sugeruje, że w tej materii nie powinno być żadnych problemów.



Elektryzującą wiadomością jest zmiana uzbrojenia. Na pewno powrócą 4 pukawki z poprzednich odsłon QUAKE'A: blaster (z latarką), machine gun, shotgun i nailgun. Zarówno stare, jak i nowe narzędzia destrukcji mają zostać usprawnione oraz wypolerowane na błysk. Wciąż nie wiadomo, co się stanie z kultowym railgunem czy wyrzutnią rakiet. Panowie z RAVEN milczą jak grób.



Do tej pory nie wiadomo, czy w QUAKE 4 pojawi się Railgun oraz ulubiona przez graczy rakietnica

Bardzo niewiele autorzy mówią też o trybie Multiplayer. Wiadomo, iż będzie on oparty na QUAKE 3: ARENA. Najwięksi fani serii obawiają się, iż Deathmatche zamienią się w pojedynki maszyn wzorowane na UT2004. A jak łatwo się domyślić, wszelkie pojazdy na polu bitwy wiążą się z wprowadzeniem perspektywy trzeciej osoby.

Podsumowując, Q4 będzie połączeniem drugiej i trzeciej odsłony QUAKE'A. Z „dwójki" zaczerpnie fabułę, klimat, przeciwników dla trybu Single, a z „trójki" rozbudowany i wyważony Multiplayer. Data premiery gry pozostaje słodką tajemnicą – czekamy na dalsze przecieki.



Chwilami współpracować będziesz z innymi żołnierzami, co jest nowością w serii „Kwaków"

Quake 4

FPS

- **Activision / Id Software**
- http://www.ravensoft.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** data jeszcze nie ustalona
- **Gra dla:** PC

QUAKE 4 wciąż pozostaje niewiadomą. Tryb dla samotnego gracza ma powrócić w wielkim stylu. Trzymamy kciuki!

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

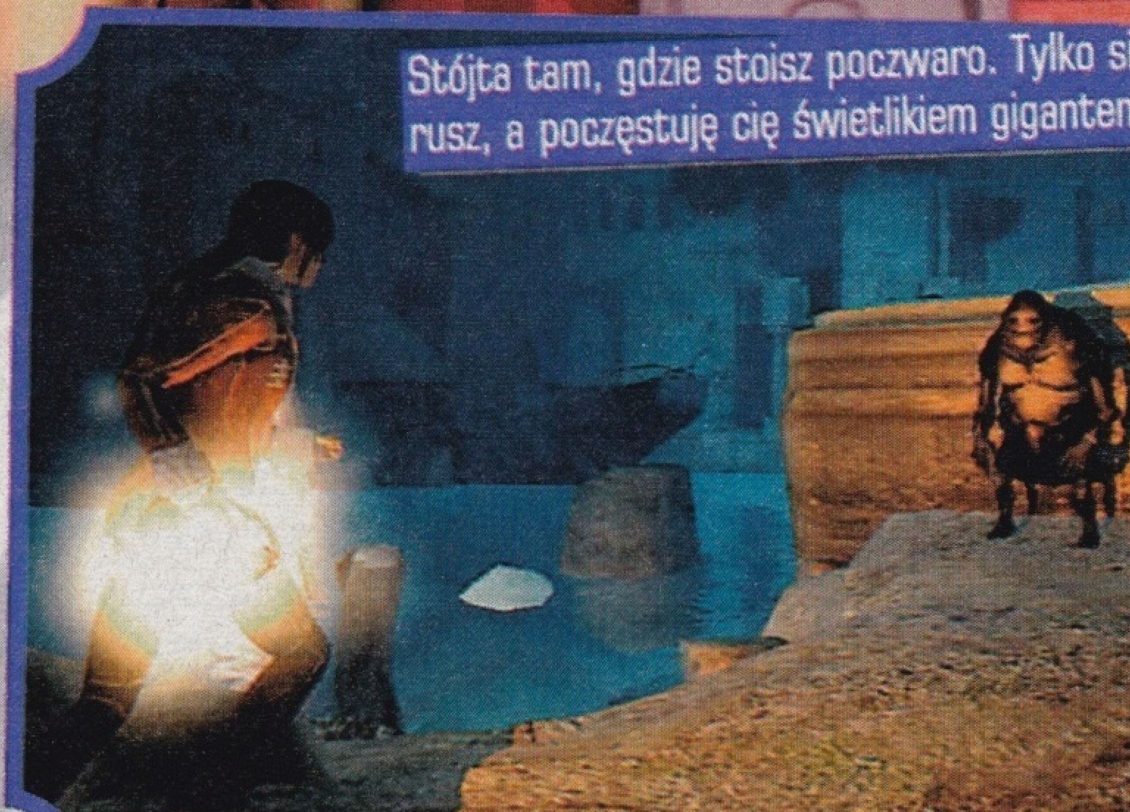


Wybitna przygodówka zamieniła się w biegaj-i-wal. Biegaj-i-wal zamieniła się w przygodówkę...

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY



Hokus pokus marokus. Stoliczku nakryj się...



Stójta tam, gdzie stoisz poczwaro. Tylko się rusz, a poczęstuję cię świetlikiem gigantem

Wydana cztery lata temu NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ do dziś uchodzi za jedną z najlepszych przygodówek ostatnich lat. Na świecie zasłynęła dzięki świetnej grafice, ciekawej fabule i niebanalnym zagadkom. W Polsce duży rozgłos przyniosła jej Edyta Olszówka bluzgająca z wdziękiem na ścieżce dźwiękowej. I co? I kupa blada w polewie czekoladowej! Powstaje NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ 2, lecz będzie grą action-bezmózg-adventure! Ciekawe zagadki i kojarzenie faktów zejdą na drugi plan, ustępując miejsca szybko toczącym się wydarzeniom. No bo – powiedzcie sami – po co myśleć, jak skołować ptaka dla starca, skoro można chwycić kij i dać mu w ryja?

Ech... No dobra, pojęczałem, popłakałem i przeszło mi. Nazwy DREAMFALL nie skreślę w swoim podręcznym kajeciku, bo w grze zostanie naprawdę sporo z przygodówki. Mimo zmiany koncepcji program zapowiada się naprawdę dobrze, a pierwsze opublikowane szoty zaskakują oryginalnym wyglądem miejsc i postaci. **Ba, śmiem nawet twierdzić, iż w zalewie sztampowych konwersji produkt firmy Funcom zabłyśnie na pecetowych dyskach niczym SCUD nad nocnym Bagdadem.**

Stanie się tak za sprawą innowacyjnego silnika Spinor. Bez najmniejszych problemów generuje on rozbudowane, trójwymiarowe i co najważniejsze, ciągle zmieniające się światy. Każda z lokacji tętni życiem, dynamiczne cienie snują się po ścianach budynków, ludzie spacerują, zmienia się pogoda, a wszystko wygląda równie malowniczo i klimatycznie, jakby zostało wykonane w starej, dobrej grafice 2D. Najwyraźniej autorzy gry nie chcą do końca zerwać z ręcznie malowaną przeszłością i wykorzystują do tego... DirectX 9.0 oraz Pixel Shader 3!

W czasie zabawy teoretycznie dominować ma akcja. Gracz będzie się czuł, jakby współtworzył film animowany, będzie biegał, skakał, walczył, podejmował szybkie decyzje. Od czasu do czasu natknie się jednak na zagadkę logiczną, porozmawia z napotkaną postacią bądź wręczy komuś znaleziony przedmiot. Elementów rodem z klasycznych przygodówek ma być na tyle dużo, by przyciągnąć do gry fanów pierwszej części, a jednocześnie na tyle mało, by miłośnicy SILENT HILL czy konsolowego SHENMUE nie zdążyli się zniechęcić. Co ciekawe, większość problemów da się rozwiązać na kilka różnych sposobów. Będzie można wdać się w bójkę bądź schować w kiblu i wziąć przeciwników na przeczekanie. Przyniesie to różne rezultaty i kto wie, może doprowadzi do różnych zakończeń.

Główną bohaterką programu po raz kolejny zostanie April Ryan. **Dziewczynie przybyło 10 lat, troszkę się postarzała, lecz nadal tryska humorem i ma niezwykle cięty język.** Tym razem towarzyszą jej tajemniczy fajter Kian i zdesperowana, lecz stroniąca od walki Zoe. W trakcie zabawy gracz pokieruje wszystkimi trzema postaciami, starając się wykorzystać ich specjalne umiejętności.

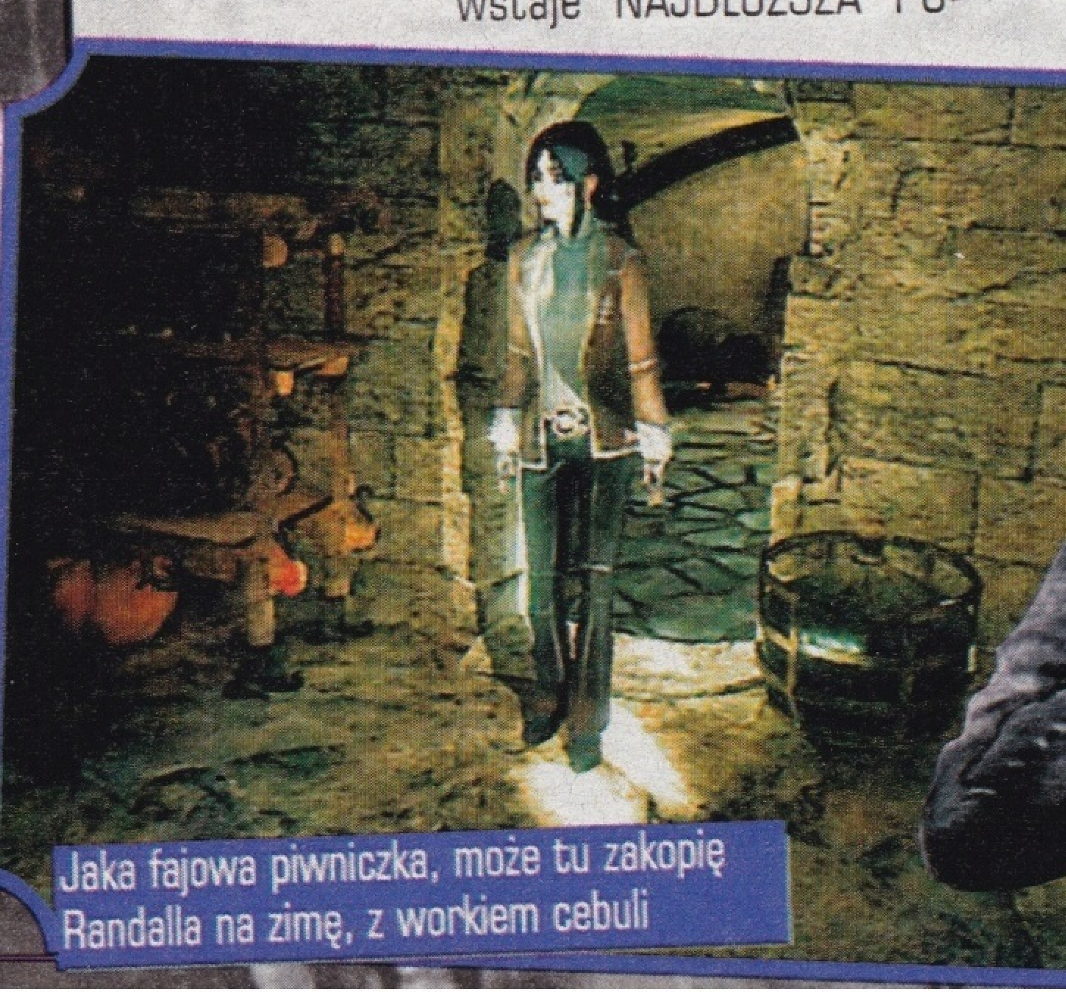
Ukłonem w stronę miłośników przygodówek ma być focus field, opcja pozwalająca zbadać dokładniej okolicę, zgromadzone w niej przedmioty czy postacie. Zdaniem autorów gry, to po prostu bardziej nowoczesna odmiana stareńkiego point'n'click. **Dzięki niej gracz może przeskanować okolicę za pomocą specjalnego światełka i bez najmniejszych problemów „wymacać" dowolny obiekt.** Do sterowania ową latarą przyda się pad, aczkolwiek ludzie z Funcom twierdzą, że wystarczy też sama mysz.



Jestem duży Dżo i noszę mały kaptur

Jednym słowem dziwnie to wygląda... Twórcy DREAMFALL zapowiadają grę akcji z domieszką przygody, wychwalają trójwymiarowy silnik i liczne czysto zręcznościowe pojedynki. Jednak z wywiadów i nieoficjalnych informacji wyziera rozbudowany klon trzeciego BROKEN SWORDA. A to przecież była przygodówka! Cóż, prawda zapewne leży pośrodku.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Jaka fajowa piwniczka, może tu zakopię Randalla na zimę, z workiem cebuli



Dreamfall

Przygodówka

- Funcom
- www.dreamfall.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** jesień 2005
- **Gra dla:** PC

Autorzy gry sami nie wiedzą, co chcą w sumie zrobić. Mówią o grze akcji, pokazują przygodówkę... Warto więc trzymać łapę na pulsie!

PLAYBOY *mansion*





Uwaga dewoty i dwulicowe świętoszki! W tej grze zobaczycie kobiece piersi bez przyodziewku !!!

Cesarz to ma klawe życie, jak głosi tekst jednej z polskich piosenek. Ale jeszcze bardziej klawe życie to ma Hugh Hefner, założyciel gazety „Playboy", której nie muszę chyba nikomu przedstawiać (no dobra, info dla dewotek: to taka gazeta, gdzie są zdjęcia – o zgrozo! – nagich dziewczyn). Taki Hefner nie dość, że zarobił kupę kasy, postawił olbrzymią rezydencję, rozbija się luksusowymi furami, to jeszcze panny na niego lecą (ciekawe dlaczego?). Nie pytajcie mnie tylko, czy Hefner to przystojny gość, bo to nie ma w tym przypadku absolutnie żadnego znaczenia. Nawet Quasimodo nie opędziłby się od panienek, gdyby miał taki dom, taką furę i taką kupę kasy jak Hefner.

Kupa kasy ma jednak to do siebie, że nigdy nie jest dostatecznie duża. Tak więc Hugh postanowił dorobić nieco na boczku, takie tam kieszonkowe, i udzielił firmie Arush Entertainment licencji na stworzenie gry o swoim imperium medialnym. **Jak nietrudno się domyślić, w grze PLAYBOY: THE MANSION jesteś Hughem Hefnerem, zaś twoim celem jest zbudowanie wspaniałej rezydencji, zdobycie fajnych fur i kupy kasy.** A, no i są jeszcze panienki (info dla dewotek: nie mają nic wspólnego z Najświętszą Panienką).





Kobitki są tu dla twojej satysfakcji, lecz przede wszystkim, by zapewnić materiały do gazety

Przyjrzyjmy się teraz po kolei elementom rozgrywki. Całe środowisko gry jest w pełni trójwymiarowe, kamerę da się obracać, zoomować, itepe, itede. Wszystko po to, byś mógł dokładnie przyjrzeć się otoczeniu. Jest to dość istotne, gdyż – podobnie jak w grze THE SIMS – musisz dbać o to, co stawiasz i gdzie stawiasz. Czym byłaby rezydencja bez kortów tenisowych, basenów, sali gimnastycznej, baru i romantycznej groty dla zakochanych? Wszyscy fani gier budowlanych znajdą więc coś dla siebie, tak na dobry początek. Przy okazji warto zaznaczyć, że THE MANSION prezentuje się naprawdę wyśmienicie – zobacz zresztą sam, jak ładne ma plenery i wnętrza (wiem, to nie jest proste zadanie, gdyż wymaga oderwania na moment wzroku od panienek :-).

Aby jednak móc postawić wszystkie wymienione wcześniej atrakcje, najpierw trzeba mieć... Co? Tak, kupę kasy! I tu pojawia się wątek ekonomiczny, mianowicie prowadzenie gazety. Jako założyciel i redaktor naczelny „Playboya" musisz dbać, by sprzedaż ładnie rosła, by pojawiały się takie artykuły, na jakie akurat w danym momencie jest zapotrzebowanie oraz te... no... jak im tam... panienki. Im więcej pieniążków uda ci się zarobić, tym lepsza chata, ciekawsi ludzie wokół ciebie, lepsze kontakty i perspektywy na przyszłość. W twojej rezydencji zaczną się pojawiać coraz sławniejsi pisarze, malarze, aktorzy, sportowcy, słowem śmietanka towarzyska. Aż się prosi, by porobić im zdjęcia, zrobić wywiady – idealne materiały na łamy twojego pisma.

Nie samą pracą jednak człowiek żyje, a poza tym najlepsze wywiady wychodzą, gdy rozmówca jest nachlany (info: dewotkom nie trzeba tłumaczyć, co to słowo oznacza, bo ich mężowie, Polacy i katolicy, w przerwach między spowiedziami „piją i biją", co jest usprawiedliwione, bo biedacy są przecież sfrustrowani tym siedzeniem na bezrobociu). **Oto więc trzeci element gatunkowy w THE MANSION: symulacja życia codziennego, a konkretnie głównie balang.** Urządzenie dobrej imprezki dostarczy ci równie dużo frajdy jak wybudowanie nowego lądowiska dla helikopterów czy zarobienie kupy kasy. Po ciężkim dniu pracy nie ma to jak flirt z jedną z panienek zaproszonych na imprę, a może nawet z kilkoma naraz (w tym miejscu dewotki czynią znak krzyża i odmawiają mantrę). **W końcu przecież nie po to budowałeś trzy sypialnie, żeby miały stać puste...** Na ten najbardziej oczekiwany aspekt gry opuszczę jednak aksamitną kotarę milczenia (różową, rzecz jasna), by nie drażnić dewotek, które i tak wiedzą przecież, że dzieci przynosi bocian, a słowo „sex" powinno zostać wymazane ze słowników. Muszą wam, drodzy czytelnicy, wystarczyć screeny i arty zaprezentowane obok. Chwilowo, całe szczęście :-). THE MANSION pojawi się w sklepach pod koniec grudnia. Przypuszczalnie gra będzie miała znaczek „od lat 18", co i tak nie uspokoi dewotek, bo według nich powinno być „od lat 80". A najlepiej wcale, bo to grzech...





Uniwersalny klucz do damskich serc... I nie tylko!

Playboy: The Mansion

Sim / Strategia ekonomiczna

- Arush Entertainment
- http://www.arushgames.com/games/playboy/

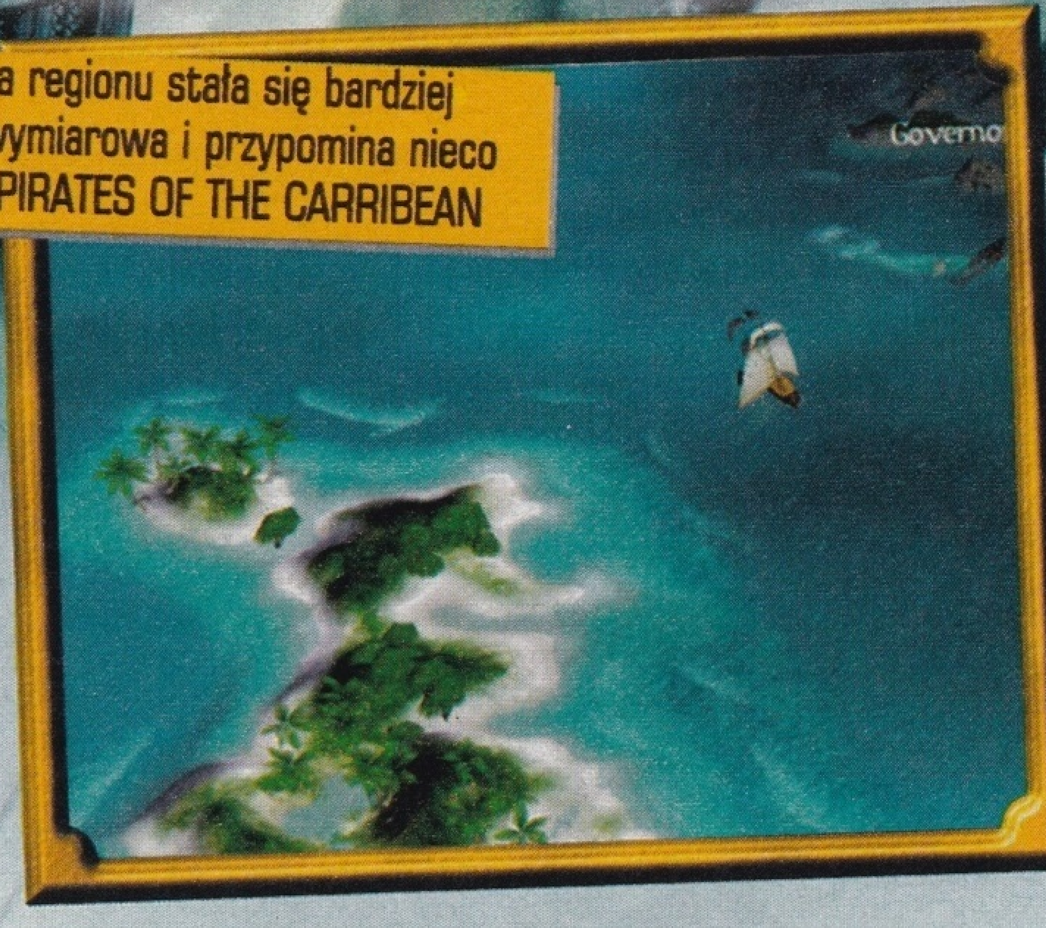
☒ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

- **Premiera:** grudzień 2004
- **Gra dla:** PC

Nawet jeśli fabuła okaże się mierna, zawsze można popatrzeć na piękne laski. **Ta gra sprzeda się z pewnością...**

tekst: Piotr „Frogger" Moskal

SID MEIER'S PIRATES!



Mapa regionu stała się bardziej trójwymiarowa i przypomina nieco tę z PIRATES OF THE CARRIBEAN

Powrót siedmiu chłopa na umrzyka skrzynię*. Czeka nas morska wyprawa po skarby Morza Karaibskiego!

Młodsi gracze nie pamiętają już zapewne, kim jest Sid Meier, mimo iż jeszcze kilka lat temu na dźwięk tego nazwiska każdemu wielbicielowi gier szybciej biło serce. Nie da się ukryć, że gwiazda legendarnego Meiera, twórcy takich mega hitów jak CIVILIZATION, COLONIZATION czy PIRATES, zaczęła ostatnio mocno przygasać. Powód jest całkiem prosty – zamiast (jak na początku) wymyślać coraz to nowe, oryginalne gierki, Sid skupił się na odcinaniu kuponów od już wypromowanych tytułów. **Samych kolejnych odcinków CYWILIZACJI powstało tyle, że na sam dźwięk tej nazwy bacom kozy ponoć rzygały na halach...** Teraz Meier będzie próbował odzyskać utraconą pozycję legendy branży – nadchodzi nowa odsłona PIRATÓW.

Oryginalna gra PIRATES! powstała w roku 1987 na komputery PC i Amiga (Amiga to taki komputer żyjący gdzieś na przełomie Jury i Kredy). Jak na swoje czasy, gra wykonana była rewelacyjnie i dawała olbrzymią swobodę działania, dzięki czemu natychmiast zyskała status hitu. Sam spędziłem nad nią wiele nocy... Czy z nową odsłoną będzie podobnie?

Założenia gry nie zmieniły się praktycznie wcale. Jest XVII wiek, złota era dla piratów i innych kolesi spod ciemnej gwiazdy. Szczególnie obszar Morza Karaibskiego przyciąga olbrzymią liczbę rzeczonych osobników, a to ze względu na bezkarność (daleko od cywilizowanej Europy) oraz bogactwa (złoto, klejnoty i towary zagrabione Indianom wożone były do Starego Świata na pokładach żaglowców). Tak więc wcielisz się w rolę młodego kapitana, którego ambicją jest zbicie ogromnej fortuny i zostanie postrachem siedmiu mórz (nie pytajcie, dlaczego akurat siedmiu – to musi mieć jakiś związek z chłopami na umrzyka skrzyni :-). Aby osiągnąć cel, będziesz wykonywał misje dla różnych oficjeli, jak również działał na własną rękę – plądrował miasta, walczył z wrogimi flotami, a nawet odszukiwał zaginione skarby twoich przedwcześnie poległych poprzedników. Według zapewnień chłopaków z Atari, takie rozwiązanie sprawy ma gwarantować nieliniowość scenariusza i niepowtarzalność każdej rozgrywki. Skoro zabieg udał się 17 lat temu, nie widzę powodów, by miał się nie udać teraz.

PIRATÓW ciężko jest zakwalifikować do jednego konkretnego gatunku – mamy tu zarówno elementy TPP, jak i RPG, przygodówki i strategii ekonomicznej. To właśnie dzięki niekonwencjonalnemu połączeniu gatunków starzy PIRATES! byli tak znakomitą grą. Mam nadzieję, że nie inaczej będzie tym razem.

Na potrzeby nowej odsłony stworzono zupełnie nowy engine graficzny. Jak widać na screenach obok, gra prezentuje się całkiem fajnie, w szczególności walki i przygody na lądzie. **Szkoda trochę, że autorzy nie pokusili się o ambitne bitwy morskie, jak w SEA DOGS – w PIRATACH kierujesz maleńkim stateczkiem, podobnie jak w prastarej grze na Atari BROADSIDES.**

Patrząc na cukierkową grafikę PIRATES, obawiam się tylko nieco, czy ludkom z Atari nie wyjdzie czasem produkcja dla małych dzieci – jakieś to wszystko takie przesłodzone i kolorowe, a w końcu piraci byli brudnymi, obdartymi i brutalnymi przestępcami, a nie wymuskanymi gogusiami w koronkach... No ale nic, bądźmy dobrej myśli.



Każdy pirat musi umieć machać szabelką, chyba że chce szybko zmienić się w pokarm dla rybek (z ferajny :)

Premiera gry została przełożona na styczeń 2005 (miała pojawić się w grudniu 2004). Firma CD Projekt zamierza – oprócz gry – zamieścić na płytkach wywiad z Sidem Meierem oraz oryginalny program PIRATES! z 1987. Trzymam kciuki za tę produkcję.

* pozostałych ośmiu chłopa ze skrzyni umrzyka stwierdziło, że nie chce występować w sequelu i poszło na browar.





Podobnie jak w większości gier z wątkiem pirackim, tak i tu jednym z większych wyczynów będzie zgłuszenie córki gubernatora, np. na balu

Sid Meier's Pirates

Akcja / Przygoda / Strategia

- Atari / CD Projekt
- www.atari.com/pirates/

☒ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** styczeń 2005
- **Gra dla:** PC

Rewelacyjne założenia i klimat. Oby tylko wykonanie nie nawaliło! Byłby niezły wstyd, gdyby się okazało, że oryginalna gra sprzed 17 lat jest lepsza...

tekst: Piotr „Frogger" Moskal

Marzy ci się dopracowana strategia czasu rzeczywistego?





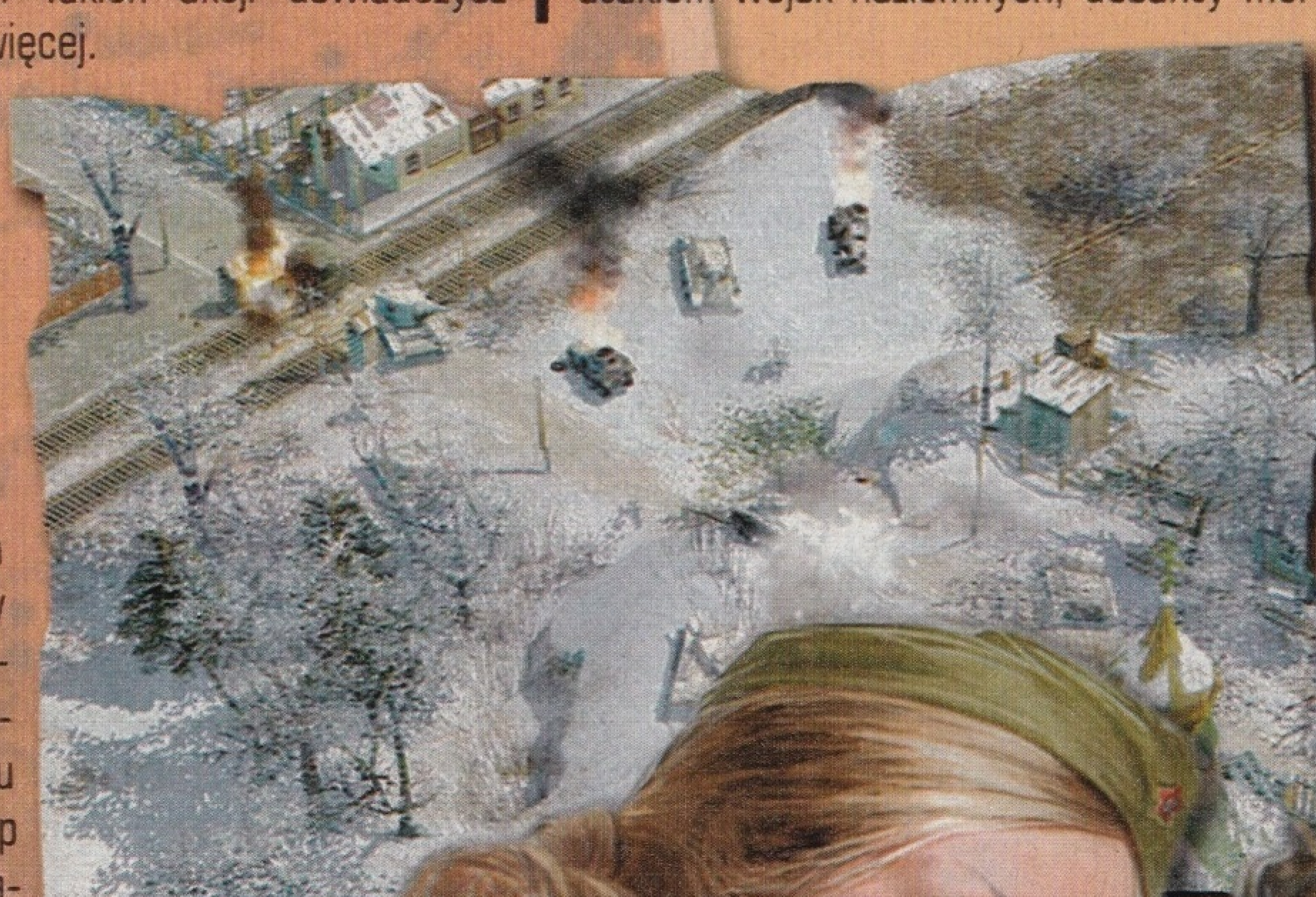
Wygląda na to, że w roku 2005 zaleją nas przełomowe RTS'y. Jednym z nich ma szansę zostać młodszy brat do niedawna bezdyskusyjnie najlepszej strategii czasu rzeczywistego osadzonej w realiach II wojny światowej. Oznaczony numerem 2 BLITZKRIEG junior – bo o nim mowa – został wyprodukowany pod czujnym okiem ludzi z CDV Software Entertainment. Trudno o lepszą rekomendację, gdyż w ostatnich latach chyba żadna inna firma nie była zamieszana w równie dużą liczbę projektów z gatunku RTS o tematyce II wojny (SUDDEN STRIKE 1/2; CODENAME PANZERS: FAZA 1 – kolejne dwie fazy w przygotowaniu, COMBAT MISSION I-III).

Co więc czai się w zarze? Cztery pełne kampanie toczące się na powierzchni, w wodzie i w powietrzu (Ardeny, Berlin, Monte Cassino, ofensywa moskiewska, Sewastopol, Tunis, Filipiny, Iwo Jima i wiele innych), tradycyjnie prowadzone z perspektywy głównodowodzącego. Pod komendę dostaniesz oddziały ze Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Związku Radzieckiego oraz Niemiec – ponad 270 autentycznych jednostek oraz 60 rodzajów piechoty. **W drodze do chwały, w ponad 110 misjach, napotkasz także armie złożone z żołnierzy francuskich, japońskich oraz włoskich.**

Zdaniem twórców, różnic pomiędzy pierwowzorem a sequelem jest tak wiele, iż łatwiej wymienić elementy pozostawione bez żadnych zmian. I tak, podobniej jak w „jedynce", największy nacisk położono na wiarygodność historyczną i realizm prezentowanych wydarzeń.


Czołgi na ulicach to zmora wielu pseudodemokratycznych państw dzisiejszych czasów

Cieszy, że tym razem twoi podkomendni będą w stanie wykorzystać swe umiejętności na wiele sposobów. Twoi inżynierowie mogą podłożyć ładunki wybuchowe pod mostem, a następnie wysadzić przechodzące przezeń wrogie oddziały. Zahartowana w boju obsługa dział przeciwczołgowych potrafi odstrzelić gąsienicę wrogim pojazdom. Do dziesiątkowania piechoty można użyć dział przeciwlotniczych. Takich akcji uświadczysz w grze znacznie więcej.



W BLITZKRIEGU 2 strategię buduje się na podstawie informacji wywiadowczych. Pozostawiono ci swobodę wyboru typu rozgrywanych scenariuszy. Ty również decydujesz o gromadzeniu oraz używaniu różnych grup wsparcia. Przykładowo, na początku każdego rozdziału otrzymasz posiłki, które możesz wykorzystać w chwili, gdy uznasz to za stosowne. Jeżeli w pozostałych do końca rozdziału misjach nie wprowadzisz do boju wszystkich zapasowych oddziałów, zostaną one oszczędzone do czasu Bitwy Ostatecznej. Zdobycie celu o znaczeniu strategicznym, jak stacja kolejowa czy lotnisko, w pierwszym przypadku wiązać się będzie z otrzymaniem posiłków pociągami, a w drugim z poprawą sytuacji, jeśli chodzi o dominację w powietrzu. W zależności od typu wybranej misji, zastosujesz różną taktykę – defensywę przechodzącą w kontrataki, naloty bombowe celem zmiękczenia przeciwnika przed głównym atakiem wojsk naziemnych, desanty morskie. Udana realizacja celów taktycznych przełoży się na ostateczny wynik wojny oraz na waleczność twoich jednostek.

Szereg zmian dotyczy także szaty graficznej, którą będzie można podziwiać z dynamicznej kamery wyposażonej w zoom. Dla oldskulowców pozostawiono opcję gry z oryginalnej perspektywy znanej z „jedynki". Reszta niech się cieszy, gdyż dostanie nowy trójwymiarowy świat z interaktywnym środowiskiem, oryginalnymi animacjami, zmieniającą się pogodą oraz porami dnia (pojazdy włączające w nocy reflektory wyglądają po prostu kapitalnie!).

Sztuczna Inteligencja wykorzystana w BLITZKRIEGU 2 jest ponoć tak dobra, że trzeba ją było trochę osłabić (to nie żart!). Z kolei w czasie prac nad silnikiem graficznym wydarzyła się dosyć ciekawa historia. Tuż po wdrożeniu lotnictwa (a należy dodać, że wszystkie samoloty w BLITZU 2 są kontrolowane jak czołgi w „jedynce", czyli bezpośrednio) pojawił się „niewielki" bug. Można było wydać czołgowi polecenie ... podążania za samolotem, czego skutkiem były latające dywizje pancerne :). Niestety, błąd poprawiono. A zawsze chciałem zobaczyć Tygrysy kamikadze w locie nurkowym...


Taka ładna rezydencja, a zapewne zaraz zaliczy trafienie bombą burzącą w dach...



Kakaja krasiwaja diewoczka. Nu pogodi, giermaniec...

Blitzkrieg II

RTS

- Nival Interactive / Cenega Polska
- www.nival.com/blitzkrieg2

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** połowa 2005
- **Gra dla:** PC

Ostrożnie z ogniem! Ta gra może się okazać materiałem bardziej wybuchowym od niejednej bomby...

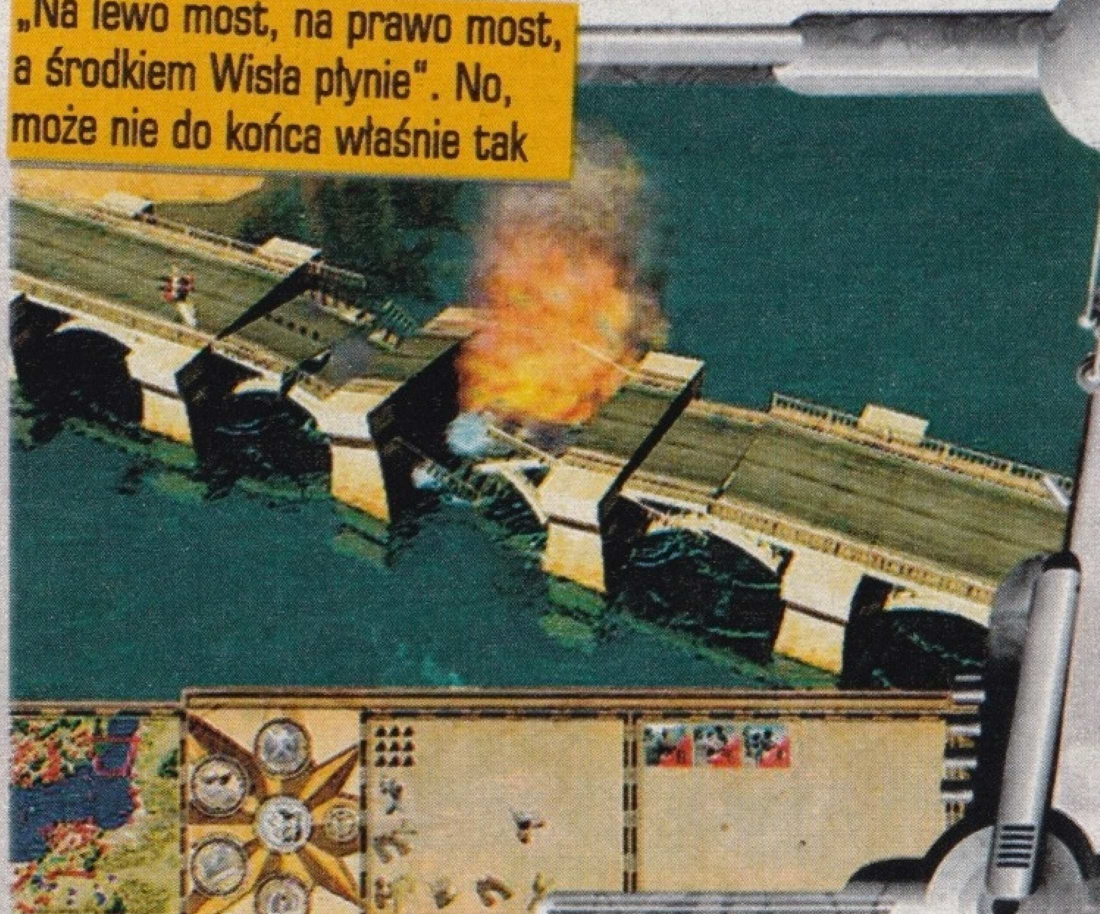
tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski


KONKURS SMS
SID MEIER'S
PIRATES!
PC CD-ROM
30
...do wygrania
30 fajowych
gier akcji...
Odpowiedz na poniższe pytanie
i wygraj jedną z gier PIRATES!
Ile gier z serii CIVILIZATION
stworzył Sid Meier?
A) 3 B) 5 C) 8
Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164,
w treść wiadomości wpisz CL.PI.#,
zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi
czekamy do 31 grudnia
koszt wysłania wiadomości – 1.22 zł z VAT



EMPIRE EARTH II

Tajemnicze historie. Ukradkowe spojrzenia. Nikt nic nie wie. Wszyscy chcą wiedzieć...



„Na lewo most, na prawo most, a środkiem Wisła płynie". No, może nie do końca właśnie tak

A na mnie spadł obowiązek napisania o tym, o czym prawie nic nie wiadomo, czyli o EMPIRE EARTH 2 (EE2). Już sam tytuł wskazuje, że mamy do czynienia z sequelem. I to nie byle jakim. Stworzony przez grupę starych wyjadaczy, znanych jako Nierdzewni (Stainless Steel), EMPIRE EARTH został uznany przez portal GameSpy za „grę roku 2001 na PC". Zyskał też miano jednej z największych oraz najbardziej obszernych strategii czasu rzeczywistego (ang. Real Time Strategy – RTS) w historii gier komputerowych. Podobny rodowód zobowiązuje. Dlatego przed firmą Mad Doc Software, która przejęła opiekę nad EE2, stoi niełatwe zadanie.



EE2, podobnie jak popularna „jedynka", zabierze cię w trwającą wiele tysiącleci podróż, począwszy od epoki kamienia łupanego, aż po odległą przyszłość (Anno Domini 2230). W tym czasie, jako przywódca jednej z 14 cywilizacji, będziesz miał za zadanie stworzyć i rozwijać swoje imperium. **Jak deklaruje Ian „Szalony Doktorek" Davis (szef Mad Doc Software odpowiedzialny za całokształt prac nad grą), EE2 w dniu swojej premiery (7 lutego 2005) przeniesie gatunek RTS'ów na następny szczebel ewolucji.** Będą więc nowości, które mają zadziwić nawet najbardziej doświadczonych fanów genre.

Zmiany oraz innowacje dotyczą systemu dyplomacji, podboju terytoriów, interfejsu, opcji „obrazu-w-obrazie" (Picture-in-Picture, w skrócie PIP), wreszcie planera wojennego. Do tego, dzięki tzw. „Crown System", drabince rozwoju technologicznego, przywódcom oraz Cudom Świata będziesz mógł dostosować do swoich potrzeb rodzaje otrzymywanych w trakcie rozgrywki bonusów. Oznacza to, że w przeciwieństwie do RTS'ów ze z góry zdefiniowanymi regułami, w EE2 będziesz mógł samodzielnie wybierać lub swobodnie reagować na stawiane warunki gry. „Szalony Doktorek" obiecuje także bardzo zaawansowaną SI.

Jedną z rzeczy w trybie wieloosobowym, która niepotrzebnie przeciąga „wgryzienie się" w sedno gry, jest niewątpliwie początkowa faza rozbudowy. Zajmuje ona cenne minuty oraz prawie zawsze jest taka sama. Dzięki poprawionemu menu startowemu EE2 pozwala ominąć ten etap zabawy. Każdy z graczy może w nim ustalić np. poziom realizacji poszczególnych strategii (zbalansowana, militarna, imperialna, gospodarcza) w odniesieniu do jednostek oraz budynków. Następnie wybrać poziom agresywności armii (defensywny, zbalansowany, ofensywny). **Dzięki tym wszystkim usprawnieniom nie będziesz musiał czekać na napływ zasobów oraz zgromadzenie wojsk. Wręcz przeciwnie – możesz od razu ruszać do boju!**



Gra jasno pokazuje, że rozwój cywilizacyjny nieodmiennie powiązany jest z rozpierduchą

Gdy wszystkie zasady zostaną ustalone, a strony wybrane, rozpocznie się walka. Zwykle oznacza to wysłanie robotników, by zaczęli gromadzić niezbędne zasoby. Jedną z najciekawszych cech nowego interfejsu EE2 jest model zarządzania obywatelami. W niepamięć możesz puścić dni, kiedy odnajdywanie oraz przydzielanie pojedynczego robotnika wymagało szeregu kliknięć. Obecnie jest to dziecinnie prosta czynność, dostępna z głównego menu. Znajduje się w nim lista zasobów. Kiedy przesuwasz kursor nad jednym z nich, pokazuje się informacja o liczbie bezczynnych pracowników. Kliknięcie prawym przyciskiem myszki na surowcu powoduje przypisanie cywila do jego wydobycia. Kliknięcie lewym – zluzowanie cywila.

Jak widać, po raz kolejny zapowiada się przełom w dziedzinie RTS'ów. Jeżeli to, co do tej pory zostało napisane, okaże się prawdą, może doczekasz się w końcu „nowej jakości" w strategiach czasu rzeczywistego? Się zobaczy.



Jak wiadomo, w piramidach Aztekowie ostrzyli żyletki



Ktoś wie, czym wyłączyć tego miłego pieska?

Empire Earth II
RTS

- Vivendi Universal
- www.empireearth.com/empireearth2.jsp

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** luty 2005
- **Gra dla:** PC

Gracze na razie mogą się poczuć lekko wkręcani, mimo że nawet nie ujrzeli jeszcze dema tej gry...

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

KONKURS dla RPG'owców



Jesteś maniakiem RPG'ów? Musisz mieć grę z tej serii!

Wyślij SMS'a i jeden z RPG'ów może być twój:

Jak nazywa się jeden z najpopularniejszych światów RPG?

A) Atlantyda B) Forgotten Realms C) Hamster City

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.RG.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia

koszt wysłania wiadomości – 1.22 zł z VAT



Auto Assault

PC



Gra bardzo „masywna", ale głównie dlatego, że sieciowa. W rzeczywistości jednak AUTO ASSAULT nie ma nic wspólnego z produkcjami spod znaku ULTIMA ONLINE. Programiści firmy NetDevil tworzą bowiem internetową zręcznościówkę, w której gracze walczą ze sobą za pomocą samochodów. Każdy z wozów ma inne parametry i osprzęt dodatkowy (pancerze, dopalacze), każdy wirtualny kierowca zaś – inne umiejętności. Pojazdy różnią się też uzbrojeniem, a więc karabinami maszynowymi, rakietami, wyrzutniami granatów i palnikami montowanymi na dachu bądź po bokach. Grę napędza autorski silnik graficzny, szybki, efektowny, pozwalający na całkowite demolowanie otoczenia, włącznie z budynkami, rampami, mostami i podestami. Nad fizyką przedstawionego świata czuwa osławiony Havok 2.0, nad zniszczeniami samochodów grupa fanów CARMAGEDDONA. Zapowiada się ostra rzeźnia w starym, dobrym, kaskaderskim stylu.



Wehrwolf

PC



Przyjrzyj się dokładnie literkom tworzącym tytuł powyżej. Teraz popatrz na słówko „Werewolf". Widzisz różnicę? No właśnie – w grze nie biega o wilkołaki, jeno o Uzbrojonego Wilka, bardzo tajną bazę hitlerowskiej Trzeciej Rzeszy. Sama gra jest rosyjskim shooterem FPP z bardzo ładną grafiką, toczącym się w rzeczywistych miejscach, zgodnie z wydarzeniami, do których doszło w 1943 i 1944 roku. W programie pojawi się blisko 20 rodzajów broni (m.in. PPSh-41, PPS-43, MP-40, PD-27, RPD-44, MG-34, Mosin, Tokarev, TT i rewolwer), 10 różnych pojazdów, 15 misji dla pojedynczego gracza i 5 przeznaczonych do zabawy w Sieci. Twórcy WEHRWOLFA chcą powalczyć z CALL OF DUTY. Kto wie, może uda im się to lepiej niż twórcom MORTYRA...

Creatures Exodus

PC

Norny pojawiły się już w blisko dziesięciu grach i aż się nie chce wierzyć, że dzisiejsze dzieciaki o nich nie pamiętają. Toć w epoce THE SIMS właśnie takie gry jak CREATURES powinny cieszyć się największą popularnością! Gracz opiekuje się w nich stadkiem słodkich, ale szalenie rozwydrzonych stworzonek (nie mają nic wspólnego z wydrami – przyp. Joel). Uczy je podstawowych sztuczek, karmi, rozmnaża, trenuje i cierpliwie tłumaczy, w jaki sposób odróżnić dobre od złego. Zwierzaczki mają swój rozum i w mig pojmują, o co biega, lecz nie zawsze mają ochotę robić to, o co się je prosi. Gra ma niewielkie wymagania sprzętowe (procesor 200 MHz, 64 MB RAM) i pozwala podłączyć się do Sieci, by pogadać i wymienić się doświadczeniami z innymi miłośnikami Nornów. CREATURES EXODUS pojawi się lada moment na Wyspach Brytyjskich, a przez cały 2005 rok będzie atakowała Europę, Stany Zjednoczone, Australię i Azję. To naprawdę ciekawa, przemyślana pozycja – warto się z nią zapoznać!





Pure Pinball 2.0

Acooo, nie można? Fliperka nie można? Tego typu gry od tysiącleci uważane są za kosmiczne dziwadła rodem z galaktyki Arkana. Grają w nie jedynie najwięksi zapaleńcy, ludzie, którzy na prawdziwych automatach stracili fortunę i obecnie – po wszyciu esperalu – pykają kulkę oszczędniej, bo w domu. PURE PINBALL 2.0 to poprawiony i rozbudowany reżyserski odłam znanej z naszych kiosków gry. Poprawiono w nim grafikę i dorzucono nowe stoły. Podkręcono również liczbę bonusów, przemodelowano zachowanie piłki i dowalono od pyty nowych efektów specjalnych, różnych błyszczyków, odblasków, cieni, migawek i ekraników ciekłokrystalicznych. Dzięki tym zmianom PURE PINBALL stać się ma najdoskonalszym pecetowym fliperem. Cóż, będzie czym popikać przynajmniej...

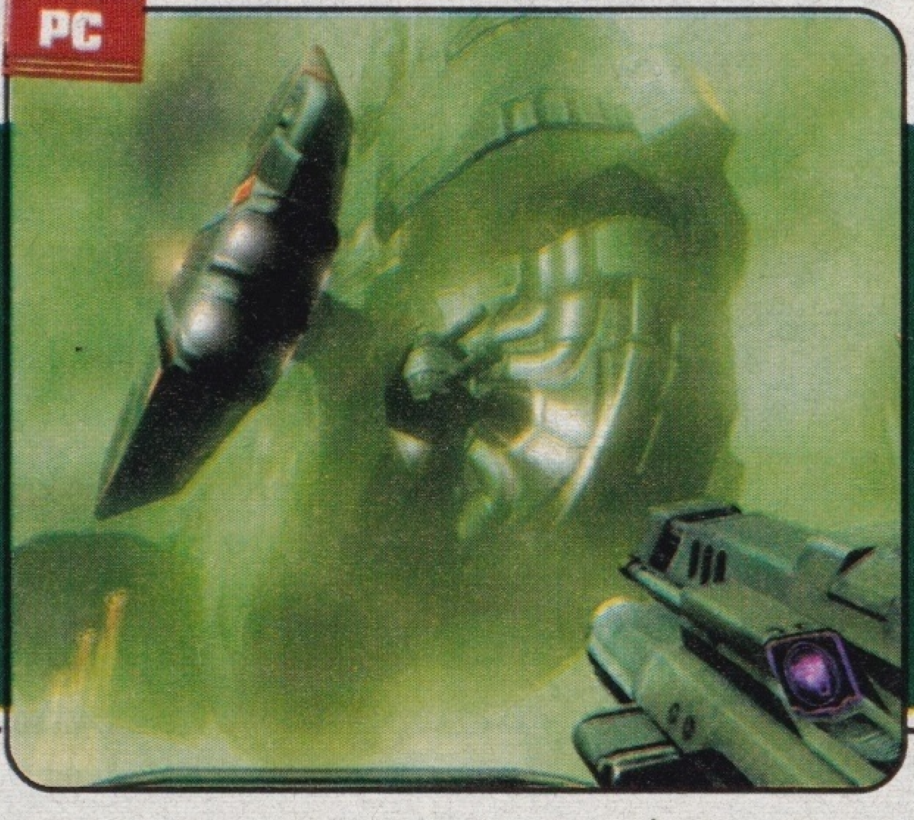
PC, Xbox



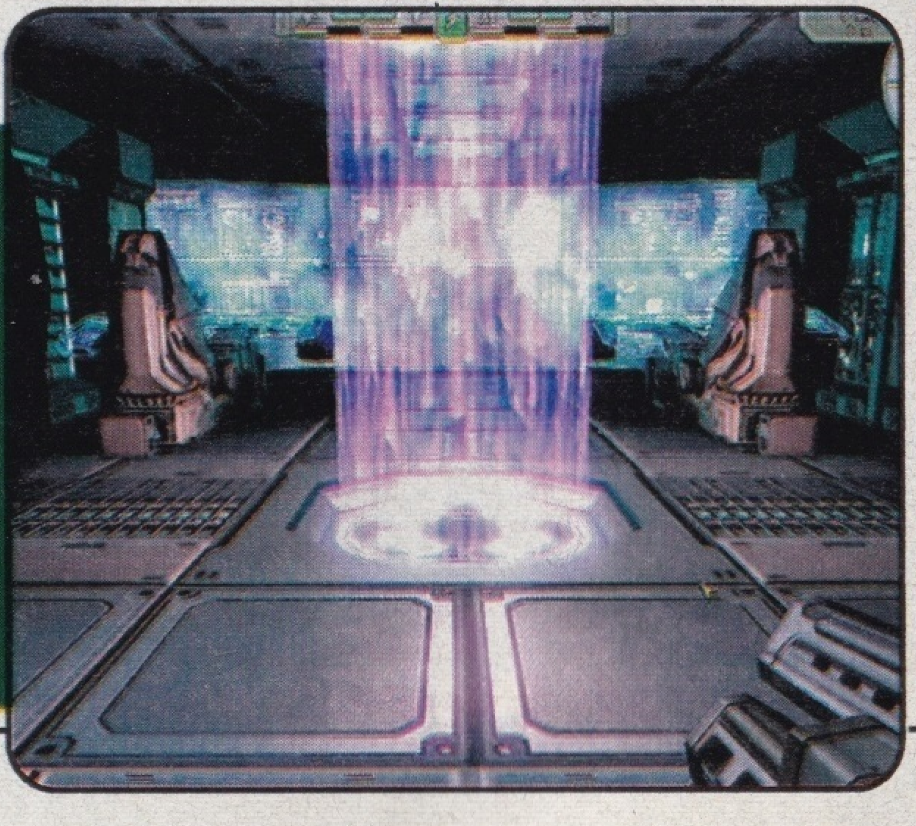
Iron Strategy 2

PC

Kontynuacja gry, którą wielu graczy pamięta z cover CD CLICKA! Według zapowiedzi będzie to widowiskowa symulacja kosmiczna połączona z grą akcji oferującą widok FPP. Czyżby zatem dwie gry w jednej? Nawet trzy! W kosmosie gracz powalczy jako pilot myśliwca, zostanie kupcem, piratem, ochroniarzem tudzież kolonistą. Kiedy zechce, zleci na Ziemię i wcieli się w czołgistę.



W ostateczności wylezie z tanka i z bronią w łapie wymierzy sprawiedliwość. Zaletą programu ma być duża swoboda działania. Gracz będzie mógł podbić garść systemów gwiezdnych za pomocą przemyślanych decyzji ekonomicznych bądź siłą, prowadząc armię warbotów. Czy to się sprawdzi? Cóż, IRON STRATEGY była niebanalną pozycją, a „dwójka" ma charakteryzować się świetnymi scenariuszem i szatą graficzną.



Emergency 3 PC



Diabelnie popularna seria nietypowych strategii czasu rzeczywistego powraca w chwale. Gracze znów wcielą się w głównodowodzącego siłami ratunkowymi, będą zarządzać oddziałami straży pożarnej, policji i wojska, a także karetkami pogotowia. Program przyniesie 20 rozbudowanych misji, m.in. nielegalne wyścigi uliczne, pożar centrum wystawienniczego, wybuch bomby, zejście lawiny. Nowością ma być trójwymiarowa szata graficzna, osławiony ragdoll (czyli fizyka szmacianej laleczki), zmieniające się pory dnia, a także wygodny edytor, przy pomocy którego da się przygotować nowe misje. Niemiecka premiera programu odbędzie się jeszcze w tym roku, do Polski gra dotrze najwcześniej wiosną. Czekamy napaleni jak piece!



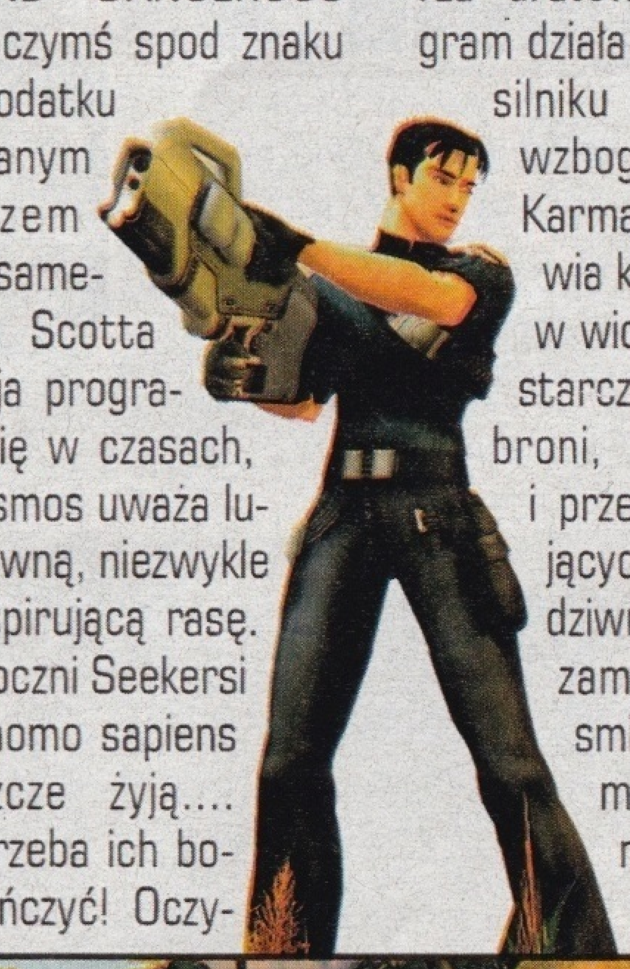
Pirates of XXI Century PC



Pomieszanie FPS z poplątaniem TPP, a ściślej mówiąc kolejna szalenie widowiskowa gra za wschodniej granicy. Gracz trafia na niewielkie wysepki Pacyfiku, gdzie wciąż kwitnie korsarstwo i piractwo. W pierwszej kampanii walczy jako członek oddziałów Navy Seals, później przyłącza się do piratów, by na końcu wstąpić w szeregi mafii z Hongkongu. Po drodze wykonuje złożone misje, dużo strzela, troszkę jeździ znalezionymi pojazdami, poza tym podziwia malownicze widoczki z palemkami w roli głównej. Pewną nowalijką jest otwarty charakter misji. Gracz sam zadecyduje, w jaki sposób dotrzeć do celu, jak wykonać zadanie i jak bezpiecznie powrócić do domciu. PIRATES OF XXI CENTURY pojawi się w sklepach równo za rok.



Advent Rising PC, PS2, Xbox



Połączenie ARMED AND DANGEROUS z czymś spod znaku HALO, w dodatku z wyczesanym scenariuszem autorstwa samego Orsona Scotta Carda. Akcja programu toczy się w czasach, gdy cały kosmos uważa ludzi za pradawną, niezwykle mądrą i inspirującą rasę. Jedynie mroczni Seekersi wiedzą, iż homo sapiens wciąż jeszcze żyją.... Niedługo! Trzeba ich bowiem wykończyć! Oczywiście główny bohater zamierza uratować Ziemian. Program działa na udoskonalonym silniku Unreal Warfare, wzbogaconym o fizykę Karma. Ponadto umożliwia kierowanie postacią w widoku FPP i TPP, dostarcza wiele kilogramów broni, tony pojazdów i przeciwników rekrutujących się spośród najdziwniejszych cudaków zamieszkujących kosmiczną pustkę. Premiera najwcześniej na wiosnę!

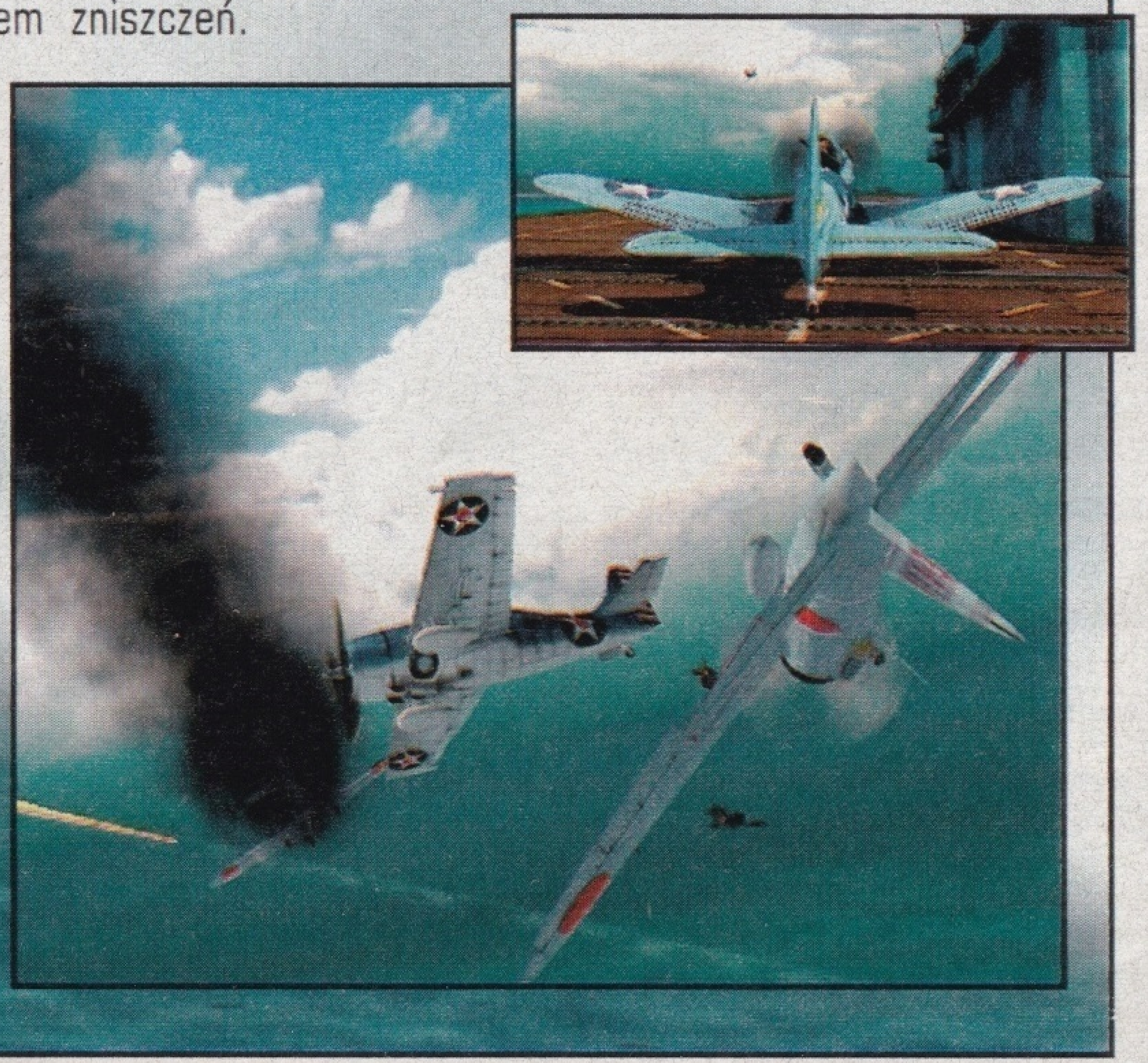


Battlestations: Midway PC, PS2, Xbox



Autorzy ciepło przyjętego NEXUS (czyli IMPERIUM GALACTICA 3) zatopili się po uszy w kolejnym projekcie. Gracz znów trafia nad Pacyfik, po raz kolejny przeżywa Pearl Harbor, tym razem jednak w stylu znanym ze stareńkiego BATTLEZONE. Ossohozi? O połączenie strategii czasu rzeczywistego z grą akcji TPP, w którym kierujesz samolotem i nawalasz do wszystkiego, co znajdzie się w zasięgu radaru. W BATTLESTATIONS: MIDWAY będziesz miał nieskończoną ilość amunicji, a jednocześnie realny system zniszczeń. Zdołasz zasiąść za sterami kilkunastu różnych maszyn, a dziesiątkom innych wydasz rozkazy. Toczące się wydarzenia obejrzysz w ładnej grafice 3D, popatrzysz na Morze Koralowe i Filipiny, weźmiesz udział w Operacji BlueBird. Kto wie, może zmienisz losy wojny i bomba atomowa nie będzie potrzebna?





→ Zoombiak CD

W kategorii najgłupszy tytuł roku 2005 gra STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE ma szansę zająć pierwsze miejsce. Znacznie lepiej prezentuje się ścieżka dźwiękowa z tej rozwalanki TPP: grają na niej Cake, Walkmen, The Flaming Lips i Phantom Planet.



→ Polacy na wojnie

Już w grudniu City Interactive zaprezentuje swoją nową grę. Będzie to klon TERRORIST TAKEDOWN, zatytułowany... II WOJNA ŚWIATOWA: RAJD NA BERLIN. W programie pojawi się kilkanaście misji oraz cała masa pojazdów, od wojskowych jeepów, przez czołgi, po samoloty. Na początku przyszłego roku do sklepów wkroczą zaś MALUCH RACER 2 oraz TYTUS, ROMEK i A'TOMEK.

→ Gotycka Trójka



Powstaje trzecia część znakomitej gry role-playing GOTHIC. Jej akcja toczy się wkrótce po wydarzeniach z dwójki, lecz tym razem główny bohater wystartuje z troszkę wyższego pułapu niż znany nam sklerotyk-analfabeta. Premiera programu przewidywana jest na koniec 2005 roku.

→ Hitów krąg

Kończący się 2004 rok nie był dla RPG-ów najlepszy, ale już niedługo może się zrobić na rynku ciasno. Trwają bowiem prace nad kontynuacjami takich tytułów jak NEVERWINTER NIGHTS, BALDUR'S GATE i FALLOUT.

→ Kolejna FIFA

Obrodziło fifkami. Całkiem niedawno ludzie z Electronic Arts ogłosili, iż pracują nad FIFA STREET, konsolową gałą, w której zamiast boisk pojawią się blokowiska. Teraz zaś padło na Ligę Mistrzów. UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005 pojawi się w lutym i pozwoli pohasać po trawie w czasie najważniejszych klubowych rozgrywek w Europie. W programie znajdą się też ligi angielska, niemiecka, hiszpańska i francuska, oraz – tu cytat – „ponad 239 zespołów piłkarskich z całego kontynentu". Hmm. Ile to jest „ponad 239"?

→ Obszar otwarty



Przez wiele lat firma Midway bojkotowała pecety... Niedawno coś jej odbiło i zapowiedziała konwersję AREA 51 na blaszaka. Gracz wcieli się w członka sił specjalnych, który wyruszy tropić kosmitów na pustyni Nevada. Widok z oczu bohatera, nie-zła szara inteligencja oraz wiele rodzajów broni mają sprawić, że grą zainteresują się nawet zblazowani fani HALF-LIFE 2.

→ Nowa szósteczka

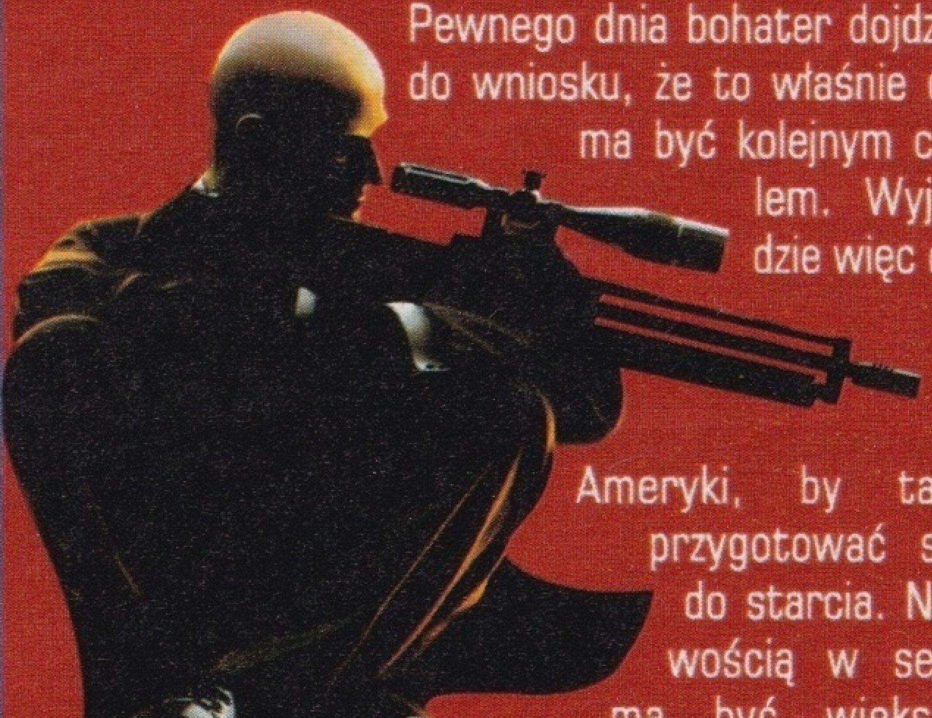
Chłopaki Toma Clancy'ego pracują już nad drugim samodzielnym dodatkiem do RAVEN SHIELD. Program zatytułowany IRON WRATH trafi do sklepów za jakieś sześć miesięcy i będzie dość trudny... Trudno się mówi!

→ Max znowu Sam

Zły papa Lucas skasował świetnie zapowiadającą się przygodówkę SAM & MAX 2: FREELANCE POLICE. Dan Connors, Kevin Bruner i Troy Molander, goście pracujący nad tym tytułem, założyli więc na boku własne studio i kontynuują prace nad programem. Oby udało im się wyspępić od George'a porcję niezbędnych praw autorskich...

→ Łysy wrócił

HITMAN, bohater serii gier pod tym samym tytułem, powróci. Wiosną przyszłego roku na rynku pojawi się nowe zagrożenie – zabójcy ICA zaczną ginąć jeden po drugim. Pewnego dnia bohater dojdzie do wniosku, że to właśnie on ma być kolejnym celem. Wyjedzie więc do



Ameryki, by tam przygotować się do starcia. Nowością w serii ma być większa kontrola nad zarabianymi pieniędzmi. Gracz będzie mógł zadecydować, na co wydać kasę. Ma to mieć spory wpływ na rozgrywkę... Cóż, nie na darmo program nosi podtytuł BLOOD MONEY.

→ Konung 2: Brzydal

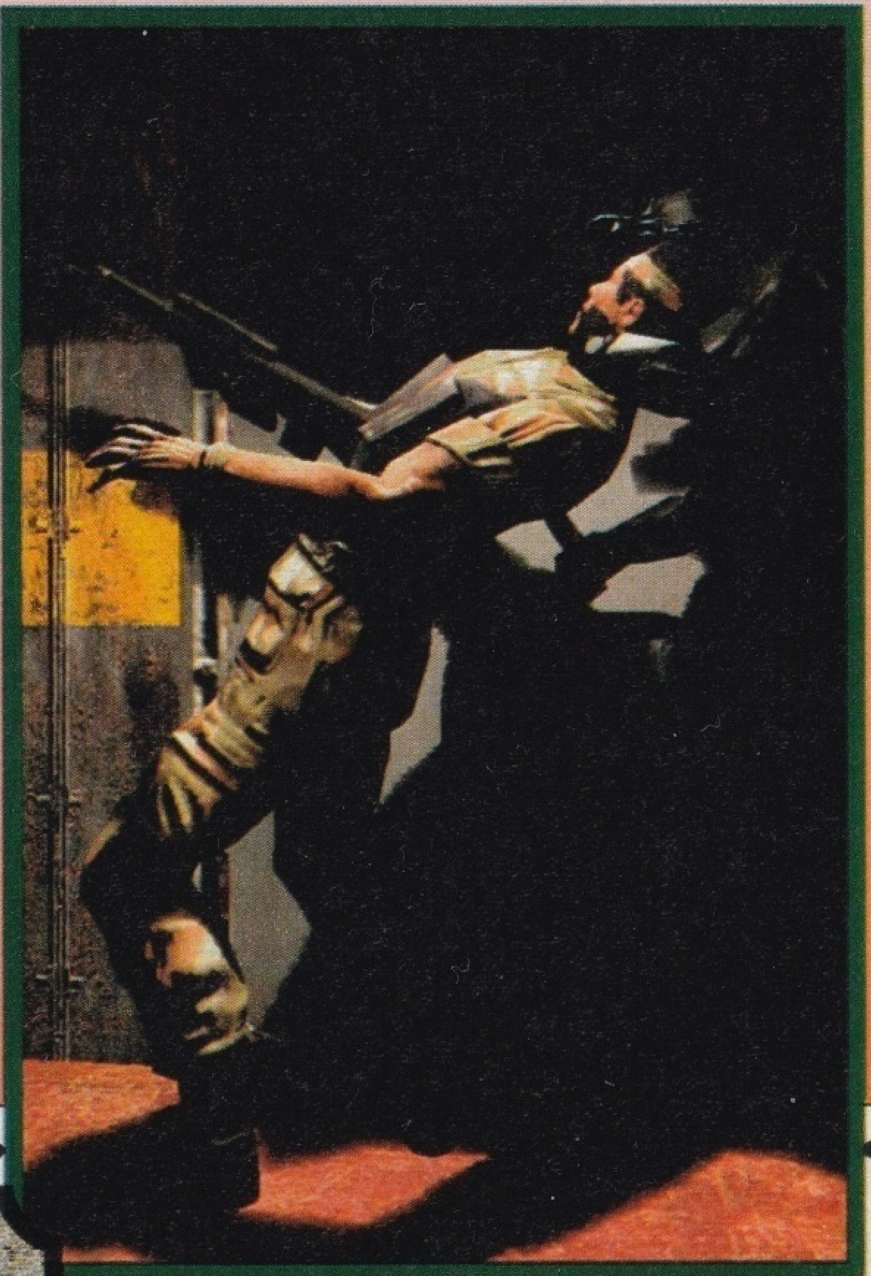
Lada moment odbędzie się zachodnia premiera gry zatytułowanej KONUNG 2. Jej pierwsza część pojawiła się w Polsce przed kilku laty i została zmieszana z błotem. Nowa odsłona przyniesie (nie uwierzysz) minimalnie lepszą grafikę, poprawione SI oraz zupełnie nową ścieżkę fabularną. Całość zabierze graczy na wyprawę po Skandynawii sprzed wielu setek lat...

PC, Xbox

Splinter Cell: Chaos Theory



Gra jest genialna. Krótkie demko, jakie zobaczyłem na targach w Lipsku, do dziś śni mi się po nocach. Przyczyny? Fenomenalna grafika, dopracowane do granic możliwości animacje, naturalnie wyglądające wnętrza. Do tego niezwykły realizm otoczenia. Trzask i zaczyna padać deszcz. Wpierw powoli, lecz po chwili dużo bardziej intensywnie. Smutny wartownik patrzy w niebo, chowa głowę w ramionach, na łeb zarzuca kaptur. Jak niepyszny wycofuje się do namiotu, w którym ty już czekasz z nożem. Właśnie – z nożem. Żadnego tam ogłuszania, bawienia się w ciuciubabkę. Wsadzasz draniowi ostrze pod żebra, przecinasz brezent i wybiegasz na deszcz. Wciąż pada, i to jak pięknie... Dostajesz nowe ruchy, nowe bronie, nowe gadżety oraz usprawniony tryb Multiplayer, już wcześniej wielki, teraz po prostu killerski.

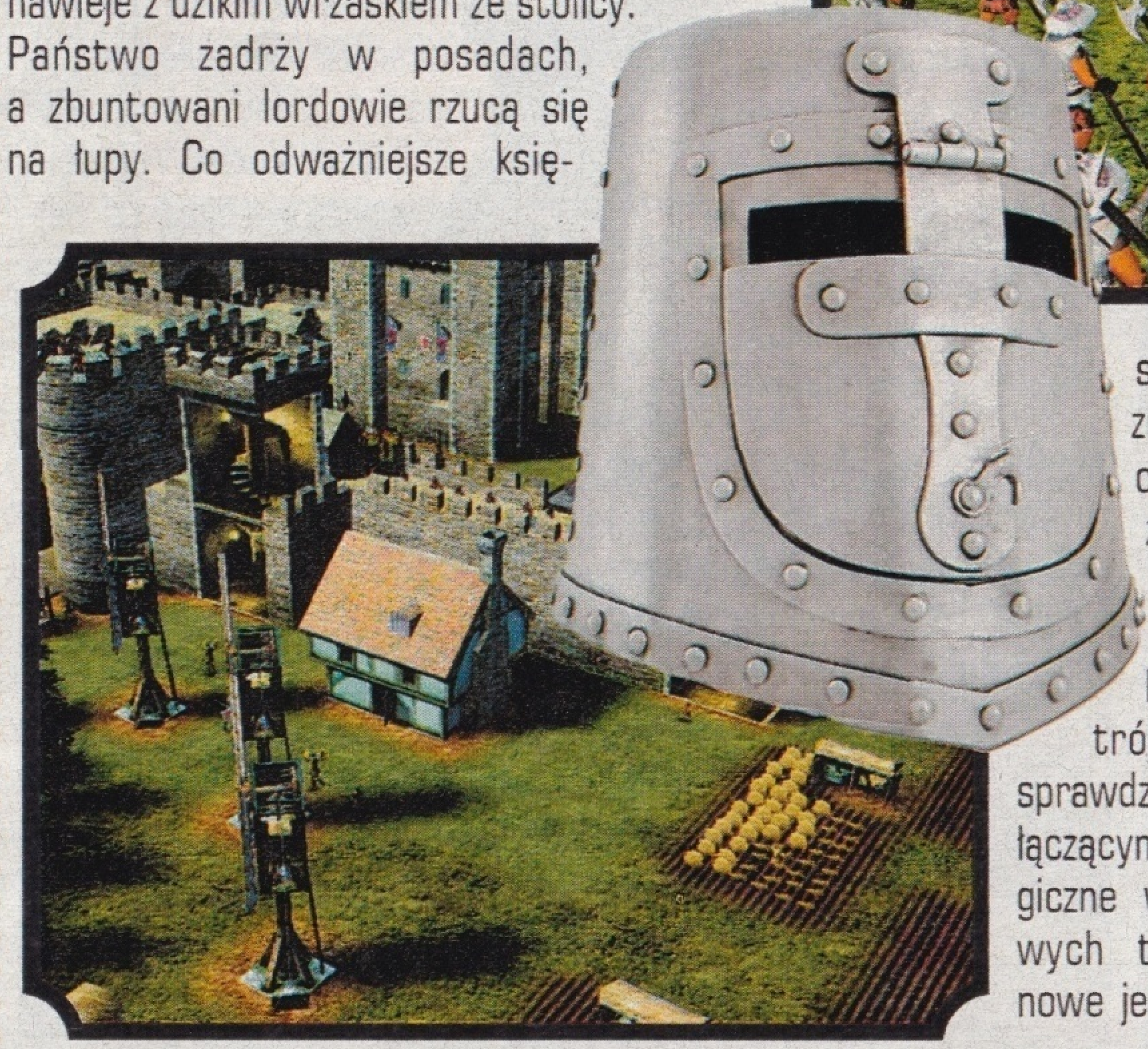


Stronghold 2

PC



Wciągająca TWIERDZA doczeka się kontynuacji! W STRONGHOLD 2 ukochany Pan i Władca gracza nawieje z dzikim wrzaskiem ze stolicy. Państwo zadrży w posadach, a zbuntowani lordowie rzucą się na łupy. Co odważniejsze księstwa ogłoszą separację, zrezygnują z usług króla i zaczną samodzielnie zarządzać zebranymi od wieśniaków podatkami. Ktoś będzie musiał je zjednoczyć... Program zachwyci ładną, trójwymiarową grafiką oraz sprawdzonym modelem rozgrywki, łączącym efektowne, czysto strategiczne walki z rozbudową tytułowych twierdz. Pojawią się też nowe jednostki, w tym wielkie machiny oblężnicze i kilkanaście rodzajów piechoty. Sami mieszkańcy zamków zaczną żyć niczym simy – pracować rano, a wieczorem balować, by noc przespać gdzieś pod drzewem. Gracz będzie mógł zajrzeć do każdego domu, przyjrzeć się, jak kucharze szykują jedzenie dla króla, a zbrojmistrz kuje wiersz na lekcję polskiego...



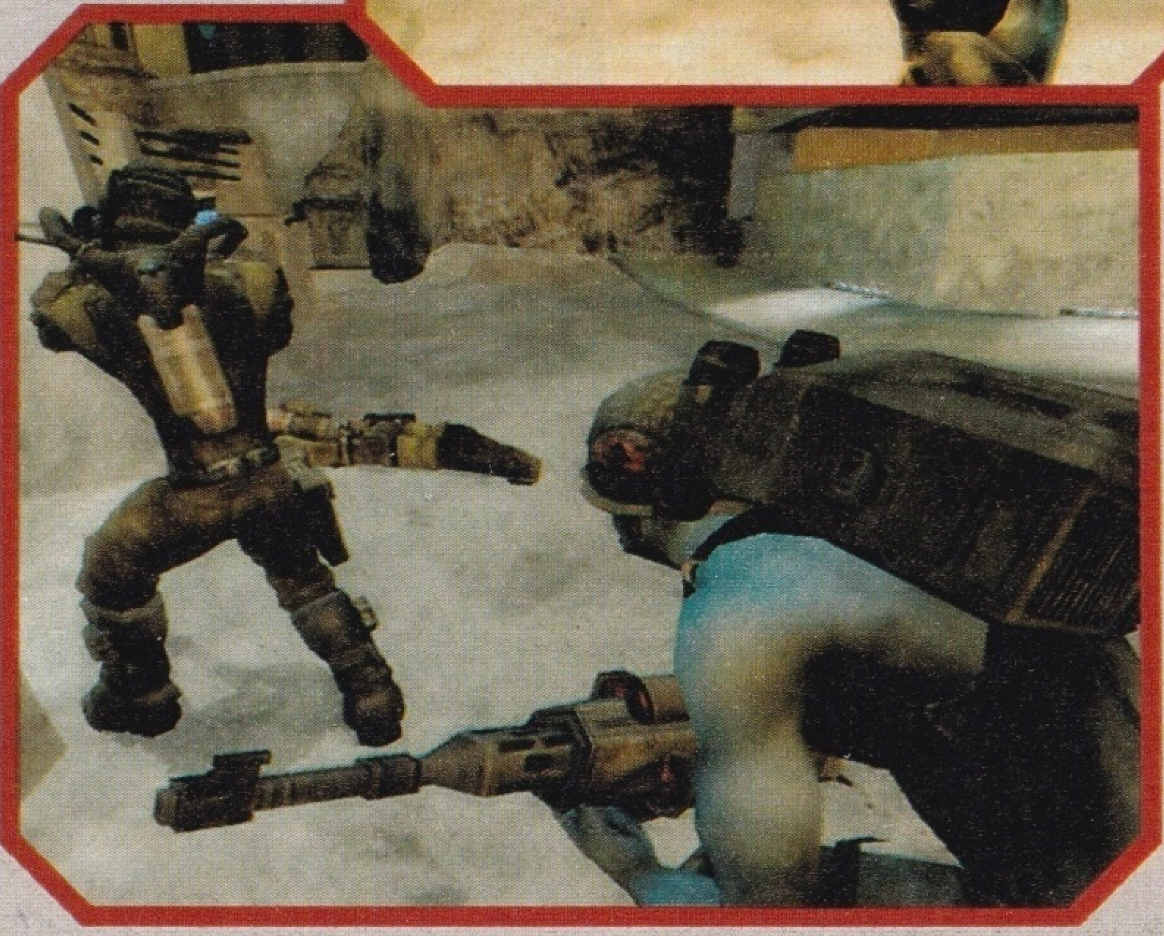


Rogue Trooper

PC, PS2, Xbox



Tytułowy Rouge Trooper to komiks, cholernie znany komiks. W cywilizowanej części świata cieszy się niemniejszym szacunkiem niż Judge Dredd. U nas o jego istnieniu wiedzą nieliczni zapaleńcy. Akcja gry toczyć się będzie w przyszłości na planecie ogarniętej wojną. Bohater, członek oddziału Genetic Infantry, jest doskonale wyszkolonym klonem, przystosowanym do walki w najtrudniejszych warunkach. Gdy jednak pewien szalony generał wysyła jego oddział na samobójczą misję, gość wkurza się i zapowiada zemstę. Wpierw jednak grzebie towarzyszy, a ich biochipy wykorzystuje do ulepszenia swojej broni i plecaka... Totalna zakrętka? Owszem, ale i ostra jazda. Po ROGUE TROOPER możesz spodziewać się szybkiej akcji, widowiskowych starć i perfekcji, której gwarancją jest od lat firma Rebellion.

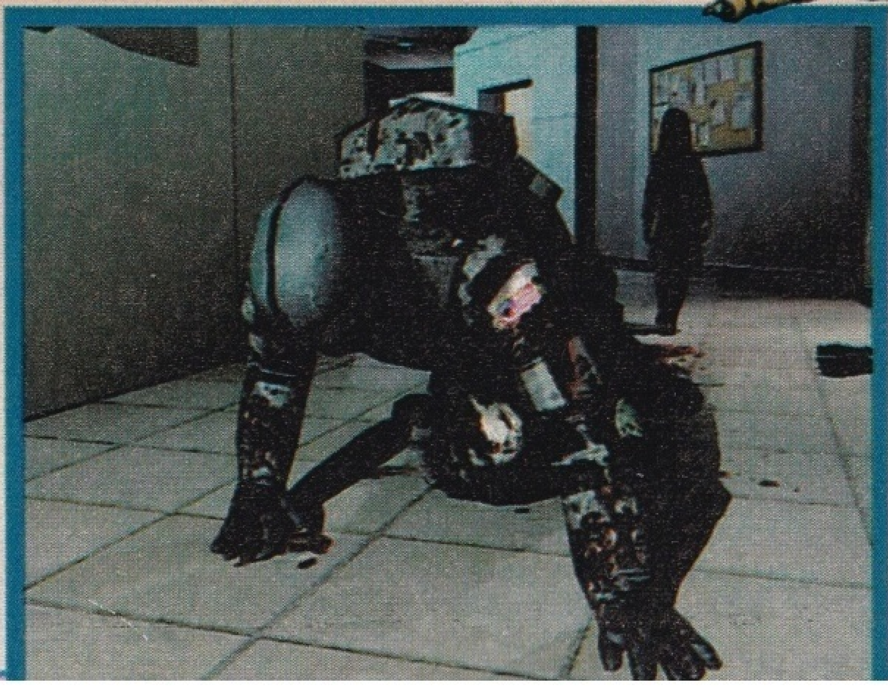


F.E.A.R.

PC

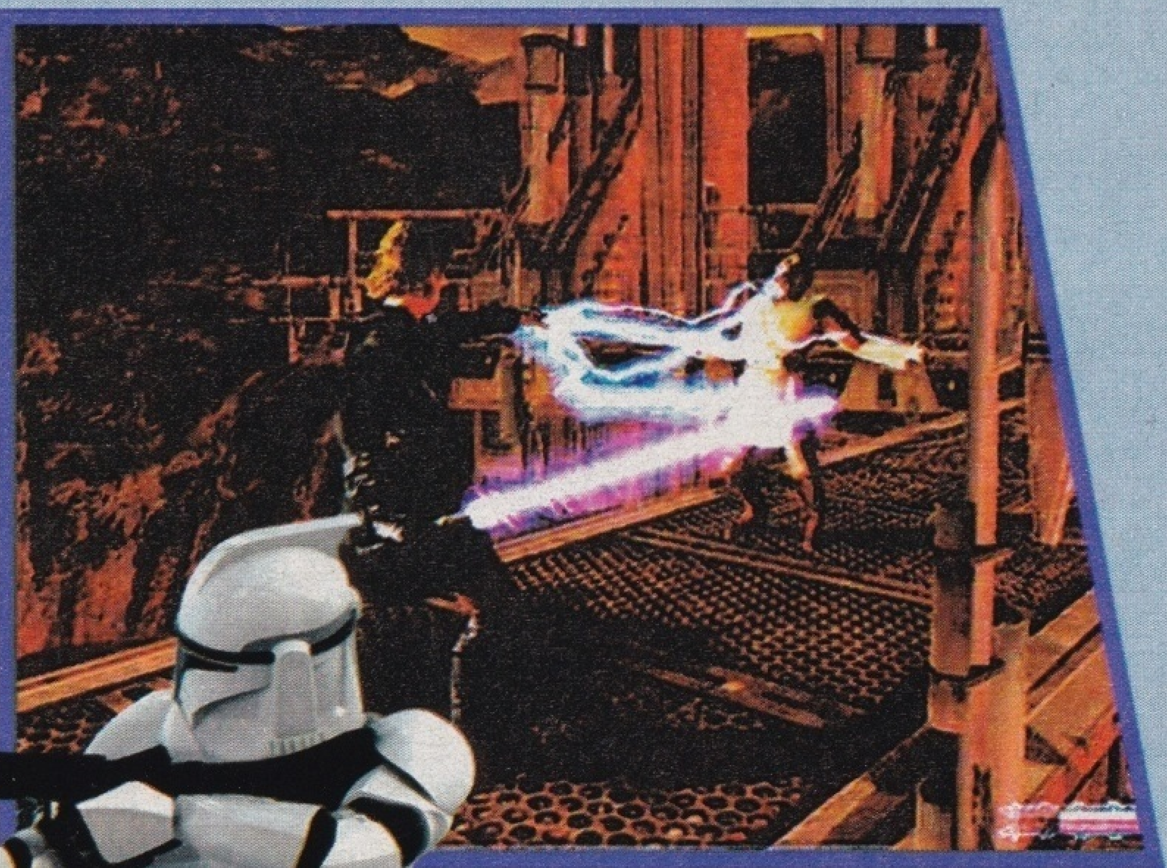
Najbardziej oczekiwane strzelaniny roku – DOOM 3 i HALF-LIFE 2 – są już na rynku. Gracze potrzebują nowej gwiazdy, na którą będą mogli czekać i której szotami zdołają się podniecić. I oto pojawia się F.E.A.R., niezwykle mroczny i krwawy horror firmy Monolith. Akcja gry toczy się w budynku należącym do korporacji zajmującej się technologiami kosmicznymi. Na jego teren wdziera się grupa terrorystów. Policja wprowadza do akcji specjalną grupę uderzeniową Delta Force. Komandosi z rosnącym przeraże-





PC, PS2, Xbox, GCN

Star Wars: Revenge of the Sith







O tej grze wciąż niewiele wiadomo. George Lucas zazdrośnie strzeże tajemnic scenariusza i bardzo niechętnie opowiada o mrocznej przyszłości uroczego Anakina. Wiadomo na pewno, że majowej premierze filmu towarzyszyć będzie gra komputerowa. Gracz pokieruje w niej losami młodego Skywalkera oraz samego Obi-Wan Kenobiego, obserwując ich zza pleców, jak w grach TPP. Panowie otrzymają niezwykle ważną misję i wyruszą w niebezpieczną podróż przez kilka planet. Po drodze zgnoją armię wrażych droidów i paskudnych sługusów przyszłego Imperatora. Pojawi się tu też nowy system kontroli miecza oraz poprawione w stosunku do pecetoweg PHANTOM MENACE sterowanie. Szkoda, że nowa trylogia nie ma już tej mocy co klasyczna...

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

The Unseelie

PC



Jeśli fascynują cię mroczne opowieści w stylu Lovecrafta i kochasz stare celtyckie mity, THE UNSEELIE będzie produkcją w sam raz dla ciebie. To niezwykle mroczny horror FPP opowiadający o dziwnych przypadkach Damiena Logana, który w następstwie wypadku samochodowego trafia do świata ukrytego między rzeczywistością a krainą zdechlaków. Żywi ludzie, w większości nieszczęśnicy tacy jak on, walczą od lat z okrutnymi hordami z piekieł nasyłanymi przez Finvarra, Króla Umarłych. Gracz musi pomóc Loganowi w wyprawie do Tir-Na-Brach-Marbh, gdzie ukryto siedem cennych artefaktów. W czasie tej wycieczki wykorzysta 30 rodzajów broni oraz ściągnie na pomoc żywiołaki. Powalczy zaś z duchami, goblinami, demonami, jękotkami, banshee i zjawami. Ciekawostką mają być zagadki, które pojawią się na każdym z poziomów. Dzięki nim THE UNSEELIE nie będzie jeszcze jedną strzelaniną, w której wystarczy iść do przodu i łoić z kołkownicy we wszystkich możliwych kierunkach.



niem przemierzają puste korytarze. Nagle drogę zastępuje im mała dziewczynka. Zaczyna lać się krew... Kilka minut później minister spraw wewnętrznych podejmuje decyzję o wprowadzeniu do akcji oddziału First Encounter Assault and Recon. Tylko oni mogą uratować sytuację! Zaletą gry ma być dopracowany silnik graficzny, dużo potężniejszy niż ten z DOOM 3. Kapitalna gra świateł i doskonałe animacje robią niesamowite wrażenie, podobnie jak fizyka postaci napędzanych przez Havok 2.0. Największą atrakcją będzie jednak scenariusz, łączący sceny rodem z filmów grozy ze scenami akcji jak ze „Szklanej pułapki". F.E.A.R. to pewny kandydat do tytułu hitu roku 2005!





NAJLEPSZE GRY 2004

Ośmiu redaktorów i autorów CLICKA! typuje dla Was najlepsze ich zdaniem gry roku 2004. Niestety, z uwagi na fakt, że ten numer pisma zamykamy pod koniec listopada, NIE mogliśmy uwzględnić programów, które ukażą się dopiero w grudniu. Zachęcamy Was do dyskusji. Nie podobają Wam się nasze typy, macie innych ulubieńców? Piszcie na click@click.pl!

Frogger



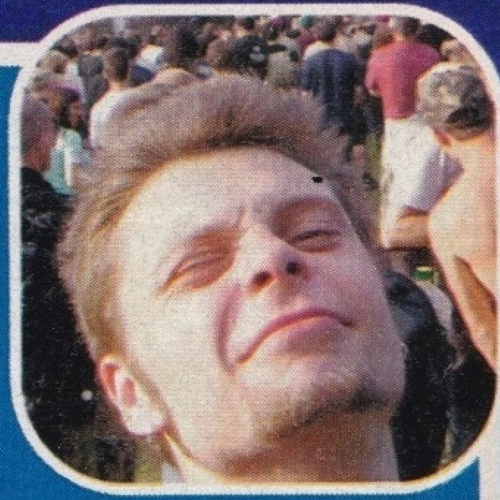
Randall



Joel



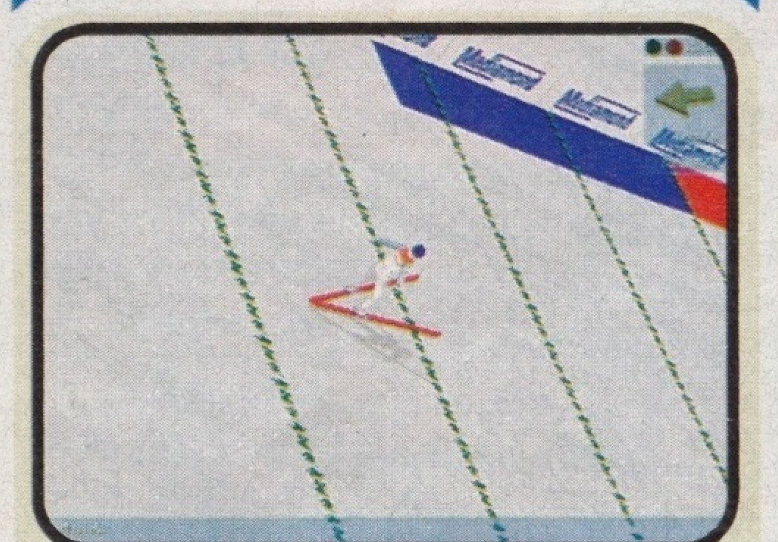
Mamut



SPORTOWE

Frogger: Zgodnie z zasadą „there can be only one" (może być tylko jeden), będę typował jedną grę w każdej kategorii. Tutaj jest to **JUICED**, ze względu na rewelacyjną oprawę i (przede wszystkim) nowatorskie rozwiązania, a także za całkiem udaną próbę dorzucenia fabularnego tła do tematu wyścigów. Gry co prawda w sklepach jeszcze nie ma (kłopoty wydawcy – Acclaim), ale jej kompletna wersja była testowana w CLICKU! w tym roku, więc pozwolę sobie ją uwzględnić.





Randall: Gry sportowe od dłuższego czasu obchodzą mnie tyle co zeszłoroczny śnieg. Nie lepiej zasiąść za prawdziwym kółkiem i poświrować z gliniarzami nocą na warszawskich ulicach, zamiast marnować wzrok przed kompem? Ale jednego nie nauczę się na pewno: skakać na nartach. Tak więc nominacja dla **DELUXE SKI JUMP 3** za to, że zabiera mnie w podróż do świata, którego nigdy nie poznam osobiście. Program wciąga jak wiry w Trójkącie Bermudzkim. Polecam!



Joel: Ostatnie tygodnie spędziłem bijąc rekordy skoczni w **DELUXE SKI JUMP 3**. Tak się rozpędziłem, że nie tylko zapomniałem o swoich urodzinach, ale i wykręciłem rekordowe wyniki w Polsce i USA. Genialna gra, trzymająca poziom oryginału! Fanom piłki nożnej polecam **PRO EVOLUTION SOCCER 4**, przede wszystkim ze względu na nieziemską grywalność. Wśród samochodówek moim faworytem jest od kilku dni **NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2**. Miodzik taki, że ślinka cieknie!



Mamut: Przyznam szczerze, że nie lubię gier sportowych. Nie zajmują mnie – ja w ogóle nie przepadam za sportem. Chyba że jest to curling. Na pewno kojarzysz curling. Pokazują to w czasie relacji z olimpiady zimowej – po lodzie suną wielkie czajniki, przed którymi ganiają goście ze szczotkami. Niestety, jeszcze nie widziałem komputerowej wersji tej dyscypliny. Ale chyba trochę nie na temat mówię. Najlepszy tytuł sportowy 2004? **TONY HAWK'S UNDERGROUND 2**, zdecydowanie.

STRATEGIE



Frogger: Jako że prawdziwe gry strategiczne giną ostatnio pod natłokiem odmóżdżających RTS'ów, tutaj problemu z wyborem nie będzie. Bezdyskusyjnie miano najlepszej strategii roku przypada grze **ROME TOTAL WAR**, praktycznie za całokształt. Kontrkandydatami (mizernymi, bo mizernymi, ale zawsze coś) były: **MROCZNE WIEKI**, **RAILROAD TYCOON 3** oraz niedoceniony **SILENT STORM**. Ogólnie nie był to dobry rok dla gier strategicznych, niestety...



Randall: Nominację przyznaję **RAILROAD TYCOON 3**, choć mam pewne wątpliwości, czy to dobra dla niej kategoria. Jednak ten symulator przedsiębiorstwa kolejowego daje możliwości zabawy wręcz upojnej (a przy tym inteligentnej). A wszystko to w ślicznej szacie graficznej. Polskie wydanie rozszerzonej wersji **DISCIPLES II** jest dla mnie następnym strategicznym hitem 2004 roku. Taniej i o niebo lepiej niż na Zachodzie – taka sytuacja niemal nigdy nie zdarza się innym firmom niż CD Projekt.



Joel: Nie od razu Rzym zbudowano... I dla mnie w ogóle nie musiano go budować. Po czorta nam te wszystkie Romulusy, Remusy i Rufusy? I tak mroczne średniowiecze sprawiło, że zapomniano o dorobku Neronów i Cezarów... Ja zaś miałem swoje **SILENT STORM** wraz z dodatkiem i grałem do upadłego. Bolało mnie jedynie, że strategie jako takie powoli odchodzą w przeszłość. Nawałnica mniej lub bardziej udanych RTS'ów spycha je na margines...

Mamut: *Na pierwszym miejscu, zdecydowanie* i jednogłośnie **ROME: TOTAL WAR**. Trudno mi nawet wskazać jakiegoś godnego konkurenta dla tej epickiej produkcji. W ogóle, jeśli chodzi o hardcore'owe strategie, wolałbym się nie wypowiadać – mimo że Frogger kazał coś sensownego napisać. Ale ja po prostu nie wiem, nie mogę, nie chcę... Właśnie. Bez komentarza. Co mi zrobisz, Zieloniutki, jak mnie złapiesz?



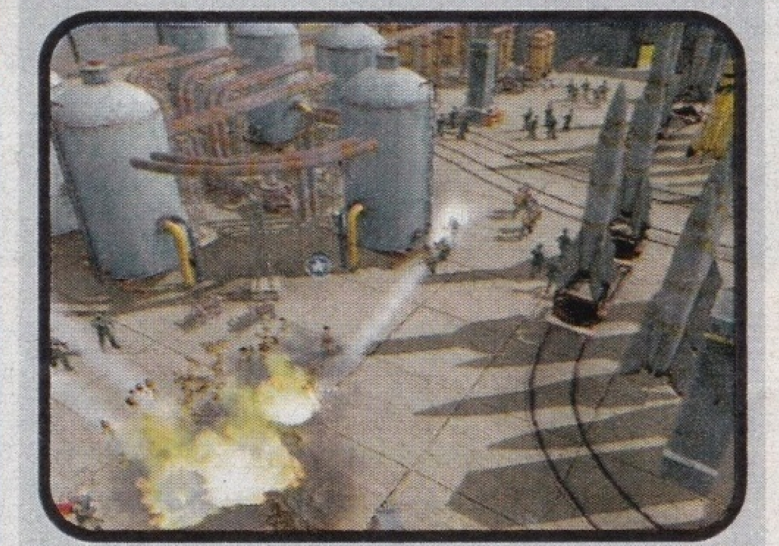
RTS



Frogger: Jeden z najpopularniejszych ostatnimi czasy gatunków gier, nic więc dziwnego, że kandydatów mnóstwo i wybór ciężki. Typuję **WARHAMMERA 40.000: DAWN OF WAR** ze względu na rewelacyjną oprawę audiowizualną, świetny klimat i nowatorskie rozwiązania. Poważnych kontrkandydatów sporo: między innymi **CODENAME PANZERS**, **SOLDIERS: LUDZIE HONORU** i **WAR OF THE RING**.

Randall: Zdecydowanie RTS'y schodzą na psy, suki oraz szczeniaki. To już niemal zawsze nuda oraz sztampa. Moją nominację dostaje **ARMIES OF EXIGO**, gra niby też sztampowa, ale cholernie urokliwa i wciągająca. Przy jej tworzeniu pracowali najwybitniejsi gracze z ligi STARCRAFTA i to widać. Na uwagę zasługuje również **WARHAMMER 40.000**, choć jest to gra ze zbyt wieloma wadami, by dostać nominację (możliwość prowadzenia jednej tylko strony w czasie kampanii i zdecydowanie za krótki scenariusz).





Joel: Mimo skandalu, jaki wywołały w naszym kraju siły Rogatego Diabła, **CODENAME PANZERS** sprzedał się dobrze. I słusznie, bo to naprawdę świetna gra. Doskonała grafa, tłumy jednostek, ciekawe misje, atmosfera wgniatająca w glebiszcze... Nieźle wypadł też **SOLDIERS: LUDZIE HONORU**. Owszem, program miał pewne niedoróbki, ale grało się w niego niezwykle przyjemnie. A jak ktoś się z powyższym nie zgadza, to zaraz dostanie w beret i się skończy...

Mamut: **WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR** – niezwykle klimatyczny, efektowny i brutalny RTS, w którym pola bitew usłane są górami gnijących trupów. Rewelacyjne animacje postaci i ciekawa adaptacja „figurkowego" systemu. Poza tym, miło wspominam czas spędzony z **FULL SPECTRUM WARRIOR**. Tutaj brawa należą się przede wszystkim za nader przekonującą prezentację. Coś jeszcze? **SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2** – za nowe, rewelacyjne podejście do tematu.



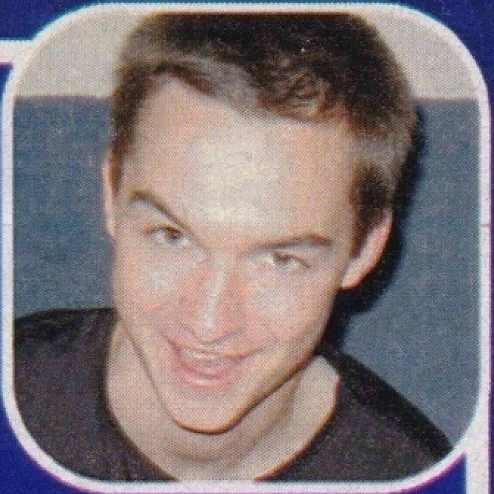
Bartes



Coval



Fantazjusz



Karaś



Po totalnej wpadce z częścią trzecią, myślałem już, że Codemasters nie odbudują chwały Latającego Szkota. Stało się inaczej – za **COLIN MCRAE 04** należą się im wielkie dzięki. Co dość dziwne w przypadku tej brytyjskiej firmy, wydaje się, że nawet wsłuchano się w narzekania i porady fanów serii. Inna sprawa, że pomysł z wydaniem części piątej w tym samym roku nie jest do końca szczęśliwy.





Nigdy nie pociągały mnie realistyczne wyścigi samochodowe. Całkiem inaczej ma się sprawa z odmianą arcade – nic nie zastąpi palenia gum na trasie. **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2** to mój niekwestionowany kandydat na najlepszą grę sportową 2004. Gra została rozwinięta praktycznie we wszystkich aspektach – grafika, tryby rozgrywki, możliwości tuningu. NFS2 jest jeszcze bardziej widowiskowy, dynamiczny oraz emocjonujący. Czego chcieć więcej?!



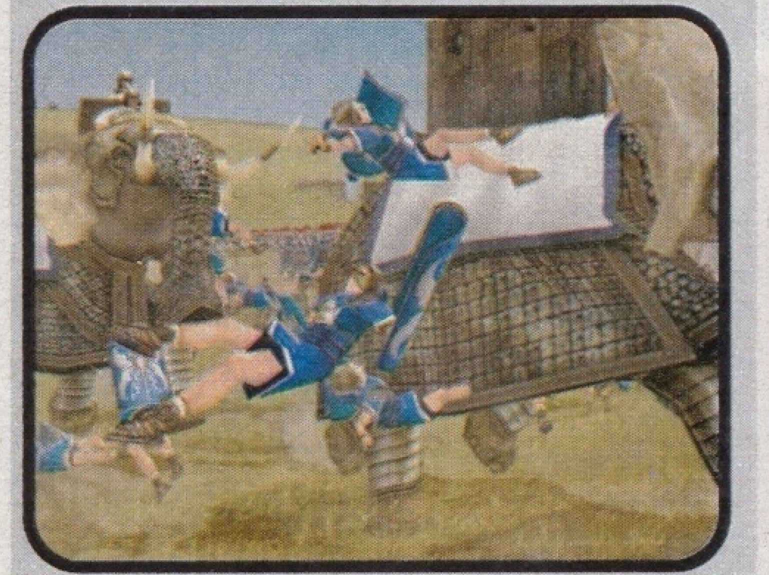
PES4, bo cóż by innego? Ta gra poraża swoją złożonością, a jednocześnie jest niezwykle intuicyjna. Mnogość zagrań i możliwości, style gry charakterystyczne dla konkretnych jedenastek, nienaganna animacja zawodników, duże możliwości edycyjne i przeolbrzymia grywalność czynią z dzieła Konami najlepszy futbol, w jaki może sobie pyknąć pecetowy gracz. Cieszę się niezmiernie, że pozycja **FIFY** została zachwiana, bo **PES** to zwyczajnie wyższa liga. Nawet jeśli prezentuje się trochę gorzej.



Bezapelacyjnie najlepszą grą sportową 2004 roku jest dla mnie **PRO EVOLUTION SOCCER 4**. Brygada z Konami po raz kolejny udowodniła, że do swoich obowiązków podchodzi z niebywałą pasją. W „czwórce" postawiono przede wszystkim na widowiskowość. Pełna kontrola nad zawodnikami, naturalnie zachowująca się piłka, wreszcie możliwość fantastycznych zagrań „z klepki" czy „pierwszej piłki". Wypróbuj koniecznie Multiplayer! (2 vs. 2)

THE BEST OF...

1. Pro Evolution Soccer 4
2. NFS Underground 2
3. Deluxe Ski Jump 3



Absolutnie, bezapelacyjnie i całkowicie subiektywnie ogłaszam zwycięstwo **ROME: TOTAL WAR**. Wpadłem w niego po uszy dwa miesiące temu i nie spocznę, dopóki nie zawładnę calusieńkim rzymskim światem. Co tu dużo mówić – od czasów amigowego CENTURIONA nikt mnie nie uraczył tak wspaniale oddanym klimatem podbojów rzymskich. Jeśli masz ważne egzaminy przed sobą – nie graj!!!



Pomimo narzekań i jęków Randalla (aka Brutusa) **ROME: TOTAL WAR** otrzymuje ode mnie nominację na strategię roku 2004. Tak, wiem, R:TW nie jest ideałem, ale na głowę bije wszystkie inne tegoroczne propozycje. Moja nominacja z pewnością nie wynika z litości. R:TW to złożona, wymagająca i bogata w opcje gra – nic tego nie zmieni! A najlepszą strategią i tak okaże się **SID MEIER'S PIRATES!**, jak tylko zawita na sklepowych półkach.



Jakie strategie? Turówki? Omijam szerokim łukiem. Ekonomiczne? Zieeeef. Parę osób w redakcji piało na temat **ROME: TOTAL WAR**, ale nie grałem, więc rekomendować nie będę. Zwyczajnie mi ten gatunek nie podchodzi i nie przykuwa do monitora na dłużej. Jeśli już, to wolę sobie odkurzyć **SETTLERS 2** – polecam z całego serca.

Chciałbym móc napisać, że najlepszą tegoroczną strategią jest **ROME: TOTAL WAR**, ale niestety nie miałem jeszcze przyjemności w nią grać. Ponieważ opinie w redakcji są podzielone, a od czasów MEDIEVAL: TOTAL WAR żadna strategia na dłużej nie przykuła mojej uwagi, nie pozostaje mi nic innego jak postawić na pewniaka – **MAGIC THE GATHERING ONLINE**. MtGO ma jedną zasadniczą wadę – jest bardzo droga. Ale zapewniam, że nie ma bardziej wciągającej gry strategicznej.



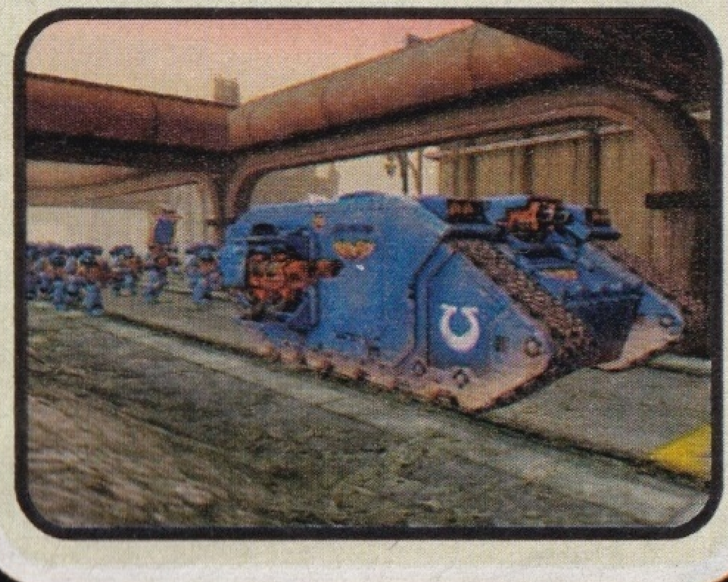
THE BEST OF...

1. Rome Total War
2. Silent Storm
3. Railroad Tycoon 3



Już przy okazji IMMORTAL SOVEREIGN zwróciłem uwagę na smaczki, zalety i ciekawe rozwiązania tej gry. Druga odsłona **KOHAN** okazała się jeszcze lepsza. Mimo iż temat fantasy jest nieco oklepany, wykonanie wypada jak najbardziej cacy. Zamiast tabunów otumanionych jednostek, indywidualni bohaterowie, dużo opcji taktycznych, ciekawy Skirmish Mode, cudna graficzka i odpuszczenie sobie przesadnego zarządzania zasobami. Miodek!

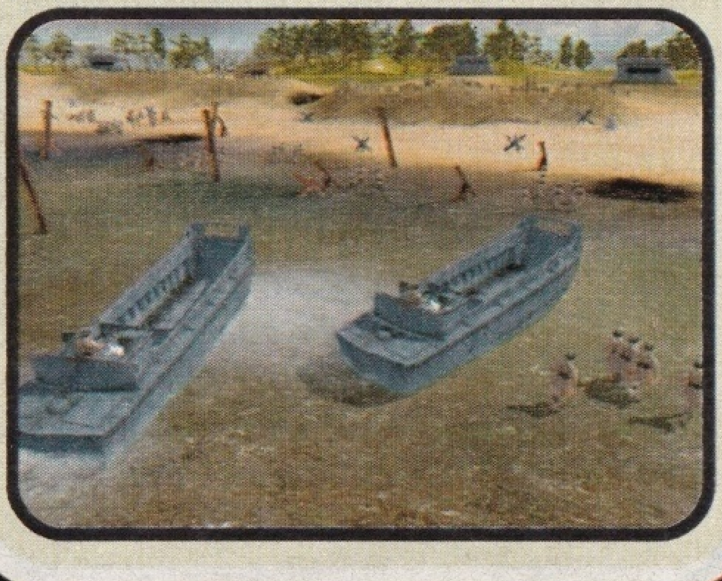
Nie mogłem się zdecydować pomiędzy **CODENAME: PANZERS** a **WARHAMMER 40K DAWN OF WAR**. Jednak moja wrodzona słabość do chaotycznego świata WARHAMMERA połączonego z lekką nutką magii pomogła. Historyczne podłoże, realizm bitew – to przecież nie jest najważniejsze. Klimat W40K jest niepowtarzalny, bitwy mają gigantyczne rozmiary, a odwzorowanie figurowych odpowiedników jest bliskie perfekcji. W skrócie, Space Marines rządzą!





Nie mam czasu grać w RTS'y, chyba, że jest to STARCRAFT :). A serio, to w tym roku nie znalazłem dla siebie nic interesującego w tej materii. Wciągnął mnie za to, i to mocno, **FULL SPECTRUM WARRIOR**. Wiem, że to nie jest klasyczny RTS, ale temu gatunkowi jest chyba najbliższy. Co mi się podobało? Twardy klimat, zgrabnie pomyślany interfejs, pierwszorzędna grafika i możliwość wzywania wsparcia z powietrza. No i sam pomysł oczywiście – tylko patrzeć jak powstaną klony.

Ten gatunek strasznie się rozrósł. Coraz rzadziej spotyka się klasyczne RTS'y w stylu STARCRAFTA/WARCRAFTA. Rośnie poziom szczegółowości, a co się z tym wiąże, ilość czasu, jaką trzeba poświęcić, żeby móc mówić o zmasterowaniu danej gry. Dlatego za najlepsze uważam RTS'y, które łączą prostotę z dużą dawką akcji. Wśród tych, które zrobiły na mnie największe wrażenie, są **CODENAME: PANZERS – FAZA 1** oraz **WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR.**



THE BEST OF...

1. Warhammer 40K: Dawn...
2. Codename Panzers
3. Full Spectrum Warrior

NAJLEPSZE GRY 2004

Ośmiu redaktorów i autorów CLICKA! typuje dla Was najlepsze ich zdaniem gry roku 2004. Niestety, z uwagi na fakt, że ten numer pisma zamykamy pod koniec listopada, NIE mogliśmy uwzględnić programów, które ukażą się dopiero w grudniu. Zachęcamy Was do dyskusji. Nie podobają Wam się nasze typy, macie innych ulubieńców? Piszcie na click@click.pl!

Frogger



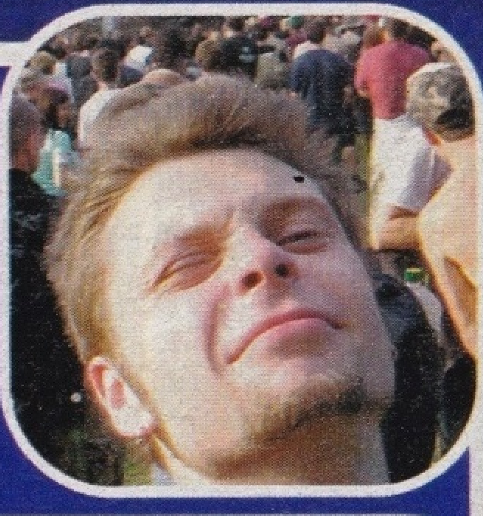
Randall



Joel



Mamut



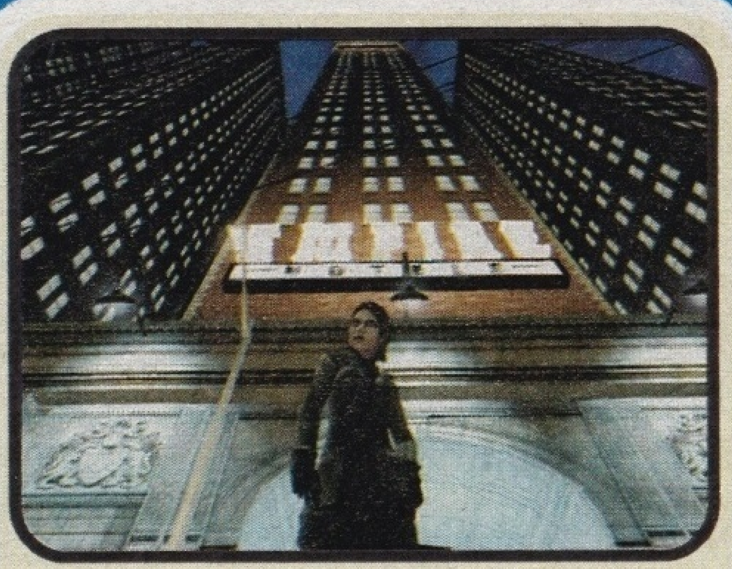
RPG

Frogger: Palma pierwszeństwa należy się tutaj **STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**, przede wszystkim za bogatą, wielowątkową fabułę, czego tak często ostatnio brakuje. Pod uwagę brałem także takie tytuły jak **SACRED**, **TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL** i **STAR WARS GALAXIES** (ta ostatnia z pewnością wzięłaby pierwsze miejsce, gdybyśmy wyszczególnili osobną kategorię MMORPG). Na oklaski zasłużył też **SPELLFORCE** i dlatego znalazł się na CD CLICKA!

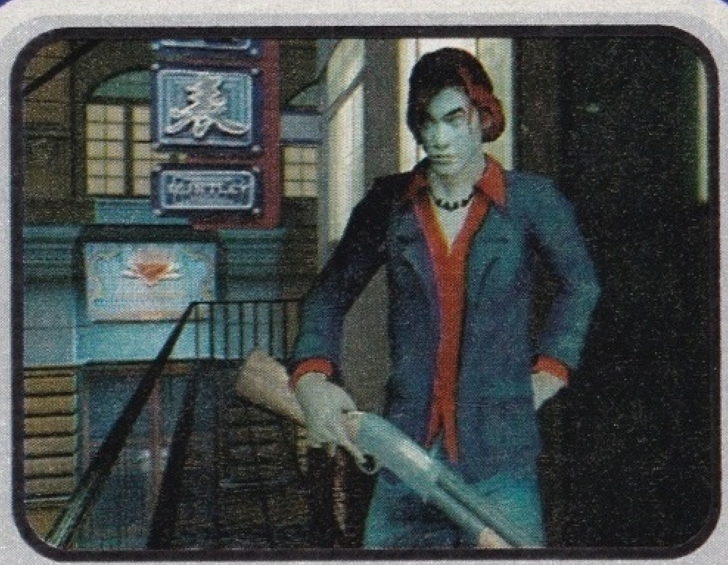




Randall: I przyszedł zły rok, a siedem krów chudych zżarło wszystkie wybitne RPG. I w związku z tym nie ma dla mnie najmniejszej wątpliwości, że nominacja należy się gatunkowej hybrydzie, czyli **SPELLFORCE**. Dawno tak znakomicie się nie bawiłem jak przy tej grze (choć człowiek ze mnie ponury i ciężko mnie rozweselić). Znakomite połączenie RTS i RPG w pięknej szacie graficznej. Całkiem intereresująca (choć daleko jej do DIABLO) okazała się również **SACRED**.



Joel: Bieda, panie dziejku. Kolejny po strategiach rdzennie pecetowy gatunek przeżywał w tym roku kosmiczną zapaść. Nic dziwnego, że konsolowy **SW: KOTOR** zdobył tak wielką sławę, a z kolei mało odkrywczy **SACRED** zachwycił wszystkich fanów DIABLO. Cała nadzieja w produkcjach z końca listopada i grudnia. **VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES** i **SABOTAIN** mogą przełamać kryzys... A potem pojawi się **WIEDŹMIN** i świat znów będzie piękny.

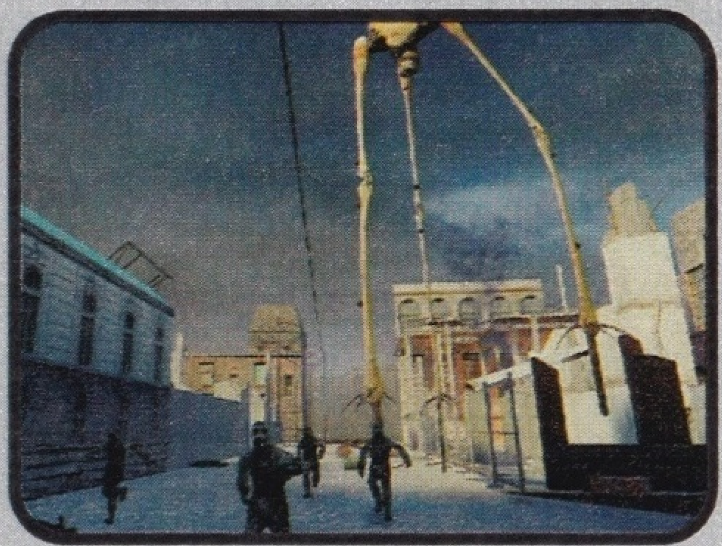


Mamut: Bez cienia wątpliwości, **VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES**, jako że jest to (jak mówią Amerykanie) THE shit. Wspaniała prezentacja, solidny scenariusz, wiele ścieżek fabuły... Po prostu ekstra. Do tego wampiry, które jak wiadomo, są po prostu najlepsze. Natomiast fani hack'n'slash mieli okazję katować **SACRED** – grę jakże zacną, choć wizualnie może nieco siermiężną. Ale na jej temat napisał już tyle Pacek, że ja sobie racyej odpuszczę. :)

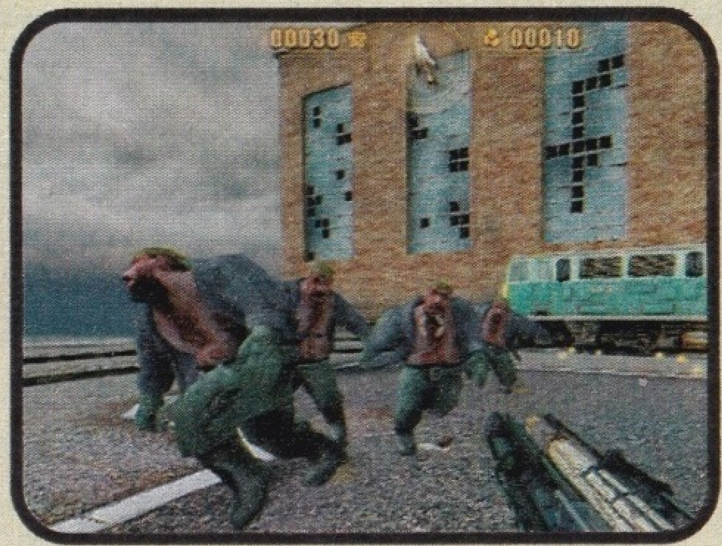
FPS



Frogger: Chyba bez niespodzianki: u mnie wygrywa **FAR CRY**. Przede wszystkim ze względu na wyjątkową inteligencję komputerowych przeciwników, jak również nieprzeciętne wykonanie. Lista kontrkandydatów dłuuuuuga, między innymi **DOOM 3**, **UNREAL TOURNAMENT 2004**, **MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**, **BATTLEFIELD VIETNAM**, **THIEF: DEADLY SHADOWS**, **PAINKILLER**. Listę można by jeszcze wydłużyć, ale po co. Zdecydowanie dobry rok dla fanów First Person Perspective.



Randall: **HALF-LIFE 2** wymiata wszelką konkurencję z taką łatwością, jakby tej konkrencji w ogóle nie było. I ta właśnie gra otrzymuje ode mnie nominację. Warto zwrócić uwagę na polskiego **PAINKILLERA** – pierwszą w historii Polski grę, która zrobiła prawdziwą karierę (i prawdziwe pieniądze) w USA. Jasne, że to tylko nawalanka, ale autorzy właśnie to chcieli zaproponować graczom – maksimum adrenaliny i zero myślenia. Udało się rewelacyjnie, a engine oraz system fizyki budzą podziw.



Joel: Wypas po maksie, a dla czytelników nuda – większość wiary zagłosuje na fenomenalne **FAR CRY**. I słusznie, ale był też **PAINKILLER**, piękny silnik, mocarni paskudnicy, kołkownica i mroczny klimat. Co prawda scenariusz walił sztampą niczym Indianie z Andów dający koncert na Marszałkowskiej, ale.. To przecież pierwsza polska gra, którą naprawdę doceniono na Zachodzie. Widać już nie tylko Małysz potrafi latać...

Mamut: Tutaj mógłbym wymieniać długo. Absolutnie rewelacyjny był **FAR CRY**, który wyrwał mi z życiorysu kilka tygodni. Doskonała grafika, otwarta struktura misji, fantastyczne udźwiękowienie – po prostu miód. Bardzo efektowny i zarazem przerażający był, oczywiście, **DOOM 3** – gra, na którą czekaliśmy wiele lat. Nie sposób nie zauważyć też zacnych produkcji „wojennych” jak **CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE** czy **MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**.



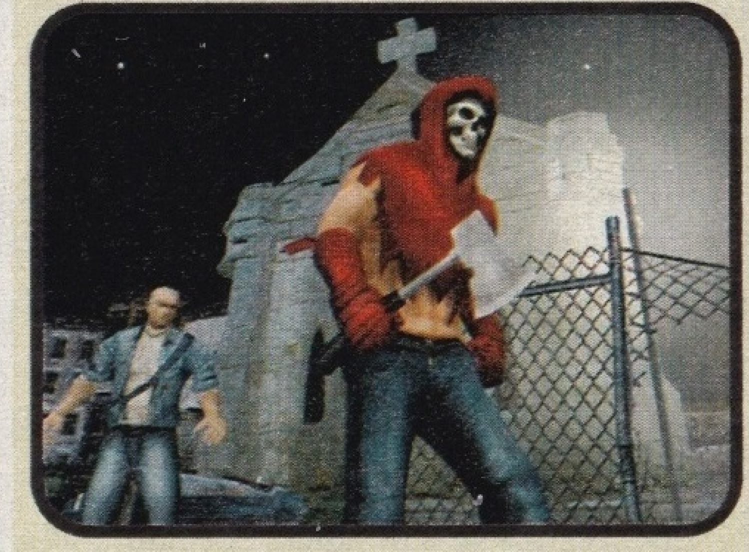
GRY AKCJI



Frogger: Nominacja dla gry **PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME**. Częściowo z sentymentu, ale przede wszystkim za absolutnie rządzącą oprawę graficzną i niezwykły dynamizm akcji. Rywale niezbyt liczni, ot choćby **BEYOND GOOD AND EVIL**, **MANHUNT** i **JOAN OF ARC**. Ogólnie nie jest źle, ale na pewno mogłoby być znacznie lepiej. Jakoś kiedyś wychodziło znacznie więcej sensownych gierek akcji (ale to można powiedzieć o większości gatunków niestety...).

Randall: Nominacja dla **SUFFERING** za niesamowity nastrój wszechobecnego szaleństwa oraz grozy. Co poza tym? Osobnicy o silnych nerwach i twardym sercu mogą pograć w **MANHUNT** – kolejny przykład na to, że wśród producentów gier znajdują się hieny żerujące na najniższych ludzkich instynktach. **SILENT HILL 4** nie jest już tak wstrząsający dobra jak poprzednie części, ale nadal to gra wybitna, imponująca nastrojem oraz scenariuszem. Coś dużo, dużo więcej niż tylko akcja...





Joel: Gdyby uwzględnić konsole, nie byłoby najmniejszego problemu. **GTA: SAN ANDREAS** to miecz na czarownice i młot dla kulomiotów, tytuł pod każdym względem wybitny, genialny i kochany. A skoro trzeba na niego poczekać aż do przyszłej jesieni, to... **MANHUNT** za wrodzoną obrzydliwość, **SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW** za wysoki poziom trudności, świetny Multiplayer i mocarnego bohatera, wreszcie **SUFFERING** za naprawdę potężną dawkę grozy...

Mamut: **THIEF: DEADLY SHADOWS** za fajną atmosferę, utrzymanie klimatu poprzednich części i szereg innowacyjnych pomysłów. Bardzo podobał mi się też skrajnie zboczony i okrutny **MANHUNT** – gra zrobiona z najgorszym możliwym smakiem. Pozycja obowiązkowa dla fanów POSTAL. Przyklaskuję też **SILENT HILL 4: THE ROOM**, gdyż zawsze przyjmuję entuzjastycznie produkcje z udziałem zombie, wszelkiej maści upiorów i potępieńców z Piekła rodem.



Bartes



SPELLFORCE: ZAKON ŚWITU to gra z pogranicza eRTeeSa i RPG, ale z braku ciekawszych propozycji rolplejowych chyba najbardziej godna zauważenia. Podobnie jak w KOHANIE: banalna tematyka i niebanalne wykonanie, bardzo dobra grafika, system kreacji bohatera, ciekawe zaklęcia. A do tego wszystkiego w Polsce można ją było nabyć w bardzo niskiej cenie. Same plusy.



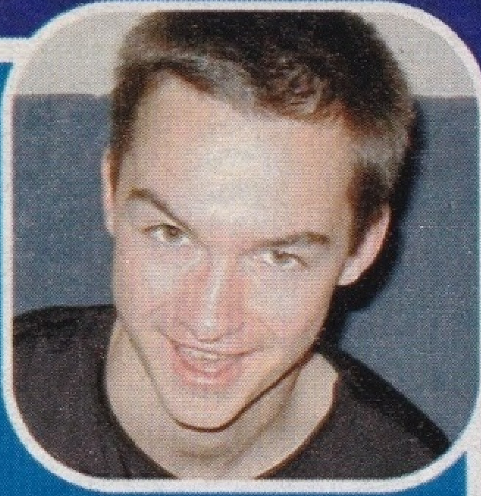
Coval





Wydawało mi się, że duch „Gwiezdnych wojen" powoli słabnie. Wtedy nadszedł **STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC** i z takim impetem mnie walnęło, że do dzisiaj brzęczy mi w uszach. Fantastyczna fabuła, świetne dialogi, rozległy świat, niezwykły system walki, wolność wyborów, wielokierunkowy rozwój postaci – długo można by rozwodzić się nad zaletami tej gry. Wady można zamknąć w małym pudełeczku z napisem „niestabilność" – jednak od czego są patche.

Fantazjusz





Urodzaju na eRPeGi w tym roku nie było, oj nie było. Z godnych polecenia tytułów odnotowałem jedynie **SACRED** i **STAR WARS: KOTOR**. W tę pierwszą grać mi się nie chciało, stawiam więc na **KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC** – za wspaniałą atmosferę, dojrzałą fabułę, multum możliwości oraz świetne udźwiękowienie. A na rok 2005 życzyłbym sobie nowego **FALLOUTA** i może trzeciego **BALDURA**. Za **NWN2** dziękuję serdecznie.

Karaś



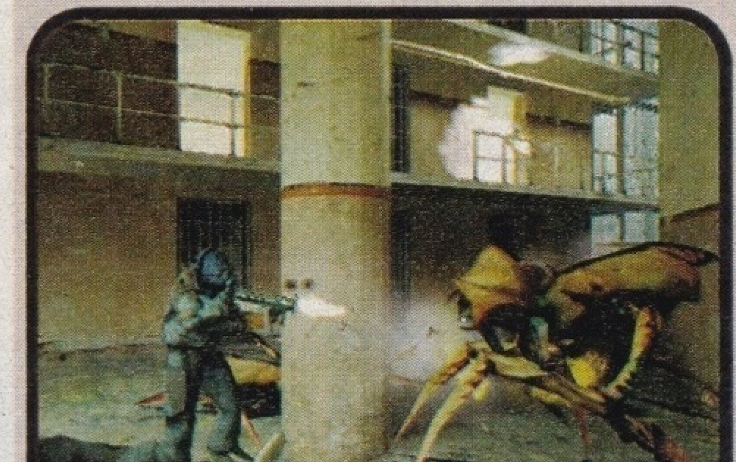


Tak się składa, że w roku pańskim 2004 gry RPG szerokim łukiem omijały mój dysk twardy. Bez wskazania.

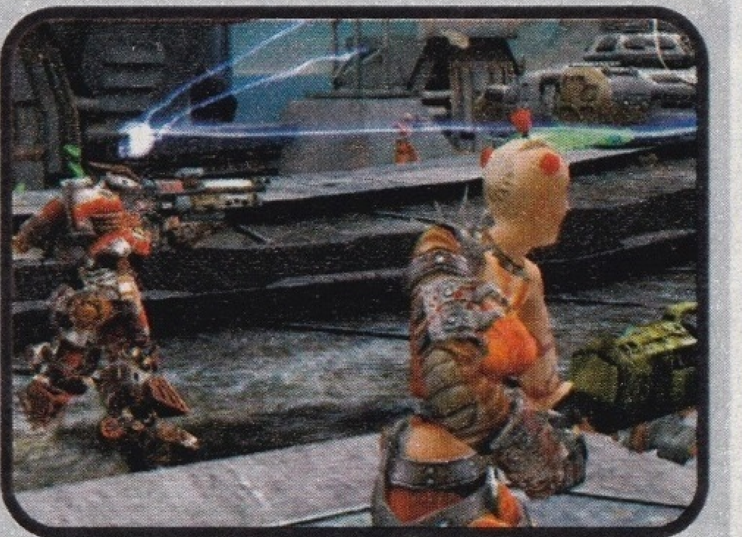


THE BEST OF...

1. SW: Knights of the Old Rep.
2. SpellForce
3. Sacred



W tym roku, mimo iż tytułów FPS było naprawdę sporo, jakoś się nie mogłem w żaden wczuć na tyle, żebym uznał go za rewelację. Trudno piać z zachwytu nad dodatkami do **MoH** i **CALL OF DUTY**, wszak to jedynie nakładki bądź wtórne sequele. **DOOM 3**, mimo całego szacunku dla jego potworności i technicznej doskonałości, też mnie ani ziębi, ani parzy. Albo się starzeję, albo dla tego gatunku rok nie był zbyt udany. Na szczęście tuż za rogiem czeka... **HALF-LIFE 2**!



UNREAL TOURNAMENT 2004 mnie oczarował, w szczególności tryb Multiplayer. Onslaugh, czyli maszyny zaprzęgnięte do walki o dominację nad regionem dodały rozgrywce mnóstwo demolki. UT2004 przypomniało mi, czym są zarwane noce, zawalone terminy, przekrwione oczy oraz odciski na palcach. Jedynym prawdziwym konkurentem w roku 2004 będzie **HALF-LIFE 2.** Chociaż ciężko jest mi pisać o grze, której jeszcze nie widziałem, czuję, że będzie to prawdziwa bomba.



Pewnie oddałbym głos na **FAR CRY**, gdyby nie to, że gra przeszła mi koło nosa, a potem jakoś nie miałem czasu nadrobić zaległości. Grałem natomiast w trzeciego **DOOMA** i zawiodłem się srodze. Grozy jak na lekarstwo, schematyczna akcja, grywalność również na poziomie zaledwie zadowalającym. No i oprawa nie wywołała u mnie takiego oczopląsu jak swego czasu kolejne części QUAKE'A. No cóż, za tydzień powinien wyjść **HALF-LIFE 2** i pozwolę sobie w ciemno oddać nań głos.

Dopóki nie pojawi się **HALF-LIFE 2**, który zmiecie wszelką konkurencję z powierzchni dysków twardych, do wyboru pozostają dwa tytuły: **FAR CRY** oraz **DOOM 3**. Z tej dwójki graficznie rzeczywiście lepiej wygląda DOOM 3, ale dużo większą przyjemność miałem, bawiąc się w FAR CRY. Ciekawsza fabuła (DOOM 3 za bardzo kojarzy się z HALF-LIFE), inteligentniejsi niż w DOOMIE przeciwnicy, kinowy rozmach, z jakim przygotowano mapy...



THE BEST OF...

1. Half-Life 2
2. Far Cry
3. Doom 3



Dzięki Garrettowi z **THIEF: DEADLY SHADOWS** przeniosłem się w bardzo klimatyczne i mroczne czasy średniowiecza. Nie żałuję też, że gra zabrała mi z dziesięć wieczorów, bo dzięki niej przypomniałem sobie po raz kolejny, jaka to radość ukończyć całą grę. THIEF jest mroczny i piękny, dźwięk rewelacyjny, zadania i zagadki trudne. Czyli wszystko to, co najlepsze w action-adventure.

Przeczuwam, iż gatunek akcji zostanie zdominowany przez świeżo upieczonego **GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS** – jednak trzeba poczekać na wersję pecetową. Mój wybór padł więc na **SPLINTER CELL: PANDORA TOMMOROW**. Infiltracja i sabotaż w wykonaniu supertajnego agenta Sama Fishera to kwintesencja finezyjnej akcji. Gierka na dodatek wymiata w trybie Multiplayer, co jeszcze bardziej umacnia ją na pozycji nr 1.

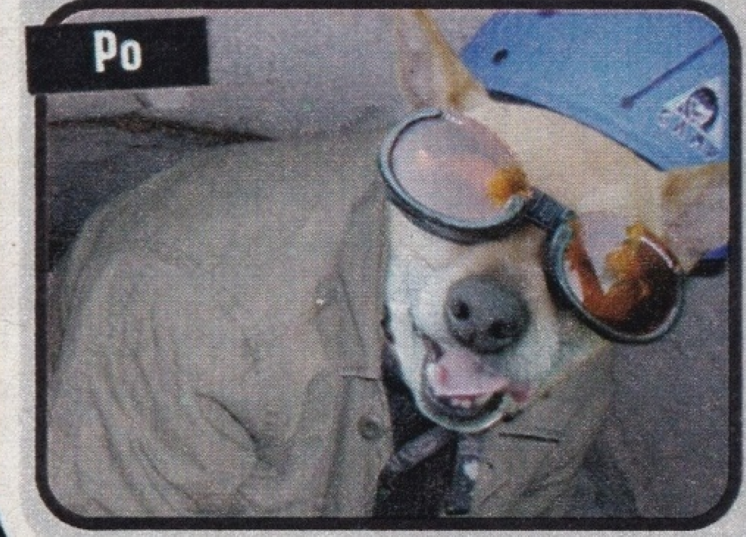




Tu zarządził Ubisoft! **BEYOND GOOD AND EVIL, PRINCE OF PERSIA** i **SPRINTER CELL: PANDORA TOMMOROW** to gry, które będę najmilej wspominał. W pierwszej urzekł mnie cudowny klimat, **SANDS OF TIME** uważam za jeden z najlepszych remake'ów klasyków, a nowy Sam Fisher to przemyślany, bardzo udany sequel z niezłą fabułą. Trudny wybór. Mimo wszystko **PRINCE OF PERSIA** – za znakomitą końcówkę, super zakończenie i odjazdową muzę. Wyróżnienie dla **LEGACY OF KAIN: DEFIANCE**.

Jaka akcja? Nie widziałem, nie słyszałem, nie znam. Mimo iż bardzo chciałem poznać.





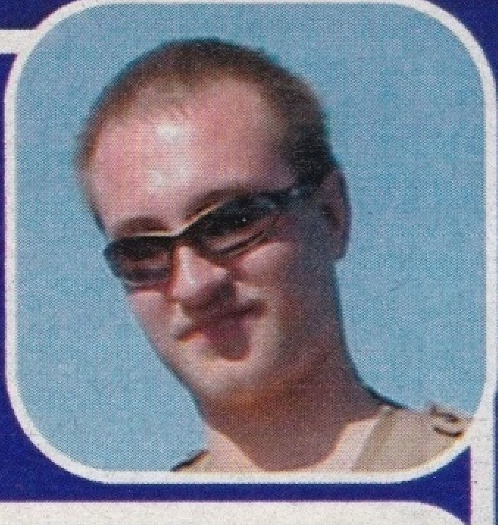
THE BEST OF...

1. Prince of Persia Sands of Time
2. Manhunt
3. Thief: Deadly Shadows

NAJLEPSZE GRY 2004

Ośmiu redaktorów i autorów CLICKA! typuje dla Was najlepsze ich zdaniem gry roku 2004. Niestety, z uwagi na fakt, że ten numer pisma zamykamy pod koniec listopada, NIE mogliśmy uwzględnić programów, które ukażą się dopiero w grudniu. Zachęcamy Was do dyskusji. Nie podobają Wam się nasze typy, macie innych ulubieńców? Piszcie na click@click.pl!

Frogger



Randall



Joel



Mamut



PRZYGODÓWKI

Frogger: W tej kategorii sytuacja jest jeszcze bardziej tragiczna niż w przypadku strategii – gdy wypisałem najlepszą i rywalki okazało się, że to praktycznie wszystkie przygodówki, jakie ukazały się w roku 2004... Nominacja dla gry **SYBERIA 2**, zaś pod uwagę brałem także **BROKEN SWORD 3**, **SCHIZM 2** i **PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI**. Jak tak dalej pójdzie, to gry przygodowe umrą śmiercią cichą i poniżającą... Wstyd, po prostu wstyd i żenada :((

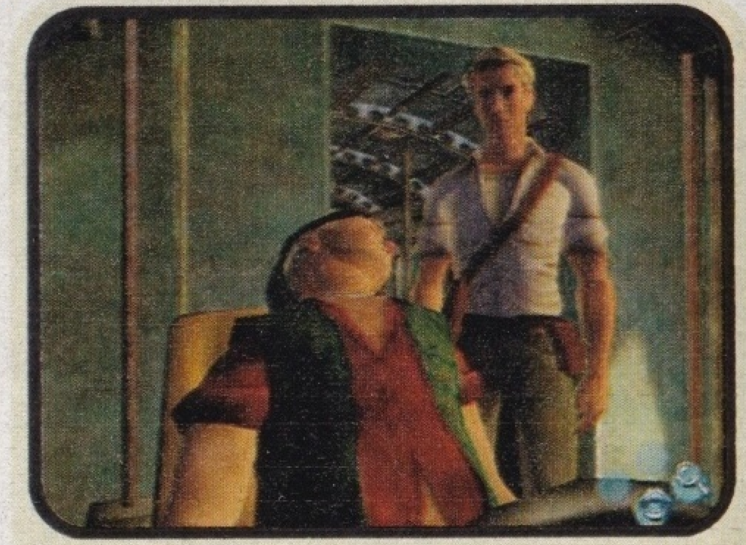




Randall: Seria BROKEN SWORD zachwyciła mnie od pierwszej edycji. Dlatego nominacja dla **BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON.** Sympatyczni bohaterowie, wartka akcja, mnóstwo niebanalnego humoru w dialogach, interesujące zagadki. Przy tym wygodny interfejs i całkiem przyjemna grafika. Czegóż chcieć więcej od przygodówki? Drugie miejsce przyznałbym **SYBERII 2**, choć w tej odsłonie nieco utraciła urok oryginału.



Joel: Klasyczne przygodówki przędą bardzo cienko. Owszem, w tym gatunku sporo się dzieje, ale większość świeżynek to dzieła mało znanych producentów, robione chałupniczymi metodami przy użyciu darmowych narzędzi do tworzenia przygodówek (tak, tak, są takie). Na tym tle wybija się bajecznie piękna **SYBERIA 2** oraz jej nieco uboższa przyjaciółka **PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI**. Do tego **SCHIZM 2**, chociaż to diablo trudna gra...

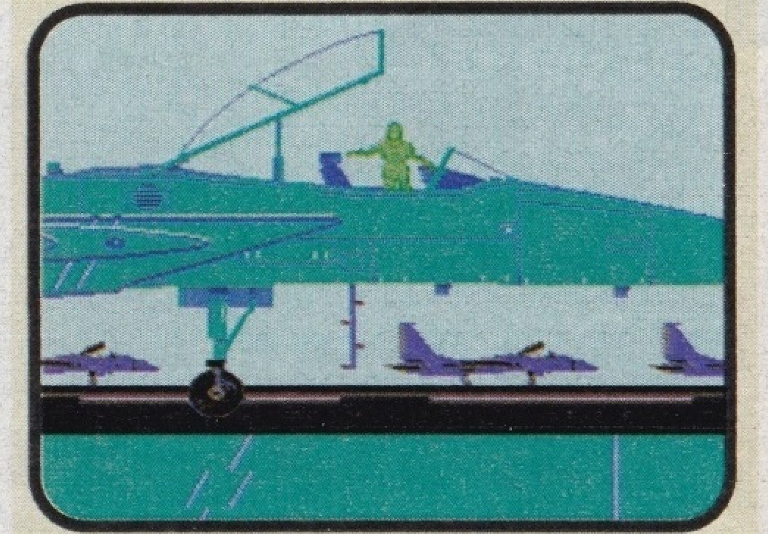


Mamut: **BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON** – wartka akcja, ciekawi bohaterowie i wciągająca historia rodem z najlepszego kryminału. Ta gra przywróciła mi wiarę w gry przygodowe. Naprawdę. Ponadto, baśniowa **SYBERIA 2** – produkcja o niepowtarzalnej atmosferze, mogąca poszczycić się na dodatek bardzo sympatyczną bohaterką. Coś jeszcze? Chyba jednak nie. W nic innego nie warto było w tym roku grać, że tak zakończę zjadliwie.

SYMULACJE



Frogger: Oj, bieda panie i panowie, bieda nastała na poletku symulatorów. Gdzie te czasy, kiedy wychodziły znakomite symulacje lotnicze, które tak lubię... Z powodu kompletnej posuchy praktycznie jedynym sensownym kandydatem jest **IŁ2 STURMOVIK: ZAPOMNIANE BITWY**. Jedna gra na cały rok, do diabła. Jedna! I po jaką cholerę inwestowałem w joya z przepustnicą?! Nagana dla producentów!



Randall: Dawnymi czasy na rynku wciąż pojawiały się symulatory. A to samolotów wojskowych i pasażerskich, a to czołgów, a to łodzi podwodnych. I powiem z dumą oraz bez bicia: nigdy nie miałem o nich najmniejszego pojęcia, a w temacie symulatorów zatrzymałem się na grach Sida Meiera (czyli późne lata 80, na zdjęciu powyżej obrazek z programu F-15 Strike Eagle z roku 1985!). W związku z tym jako wykazujący się impotencją lajkonik nie nominuję nikogo...

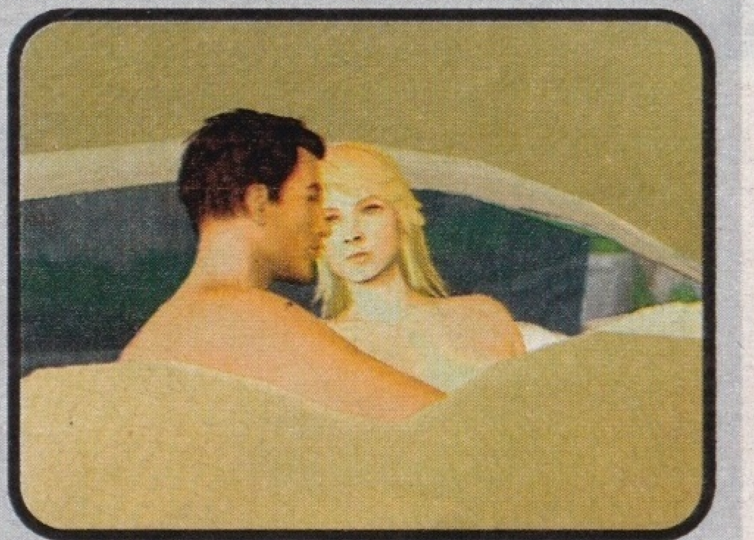


Joel: Trzeci typowo pecetowy gatunek i po raz trzeci bryndza z nędzą. Polatać dało się jedynie w **IŁ2: ZAPOMNIANE BITWY**, rzecz to naprawdę zacna. Ludowi pracującemu miast i wsi spodoba się natomiast **18 WHEELS OF STEEL: PEDAL TO THE METAL**. Tytuł może i niewyjściowy, ale przewożenie towarów po USA ma w sobie olbrzymie pokłady miodu. Swoją drogą to trzecia część gry, której ten pacjent po prawej dał niegdyś niezwykle wysoką ocenę 1-. I dlatego właśnie mamuty wyginęły...

Mamut: Temat, w którym jestem absolutnie błogosławionym ignorantem. Wybaczcie, ale nie napiszę nic. Będę milczał jak zaklęty i nie powiem ani jednego słówka...



INNE



Frogger: W kategorii „inne" umieściliśmy wszelkie gry, które nie mieszczą się w wymienionych wcześniej 8 typach. Arbitralnie i subiektywnie nagradzam **SINGLES**, ponieważ nieco pobudziła zakłamane i obłudne polskie społeczeństwo (ach, te głosy o demoralizowaniu młodzieży – flaki się przewracają na samą myśl), jak również za to, że była w miarę nowatorska i dostarczyła niżej podpisanemu pozytywnych doznań estetycznych :). A, i jeszcze za to, że nie było w niej za grosz krwi i agresji, a to rzadkie.

Randall: Skoro szanowni koledzy zdecydowali się włożyć do kategorii „Inne" program **THE SIMS 2**, to nie mam innego wyjścia jak go nominować. Chociaż, czy nie powinien on się znaleźć w kategorii strategii albo symulatorów? W USA na „simki" panuje istny szał, który przeniósł się również do Polski. Poza tym jest to pierwsza w historii seria, która zyskała uznanie dziewczynek, dziewcząt oraz kobiet i która przekonała je, że może „coś" jest w tych okropnych grach komputerowych.





Joel: No dobra, **THE SIMS 2**... W redakcji grali w to wszyscy, bo był prikaz, żeby grać. Kiedy jednak wysłaliśmy nasz simowy numer specjalny do drukarni, rzygaliśmy rodziną, mebelkami i drzewkiem rodzącym pieniądze. W Sieci nie brakowało dobrych tytułów. Podobał mi się **BATTLEFIELD: VIETNAM** i odnowiony **COUNTER STRIKE**. Nie sposób jednak zapomnieć o **TIBII**, która biła rekordy popularności wśród naszych kochanych polskich graczy...

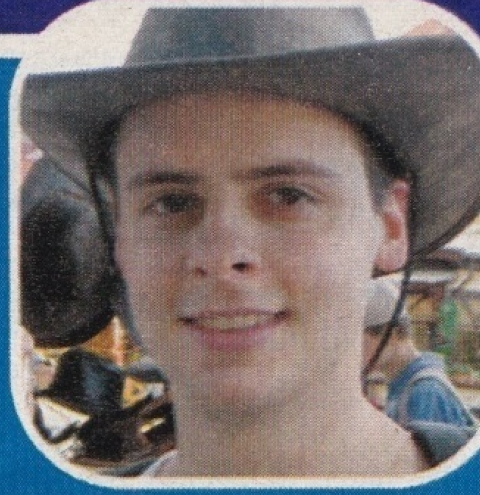
Mamut: W tym wypadku stawiam na sieciówki – **BATTLEFIELD VIETNAM** i tego chyba nie trzeba wyjaśniać. Każdy, kto grał, wie doskonale, o co chodzi. Poza tym, zdecydowanie i nieodwołalnie **STAR WARS: BATTLEFRONT** – bo wreszcie można wziąć udział w „Gwiezdnych wojnach" po słusznej stronie Imperium (yeah!). Więcej grzechów nie pamiętam, być może w coś jeszcze grałem, ale po prostu nie pomnę. Jak to mówią, starość nie radość. Khe, khe....



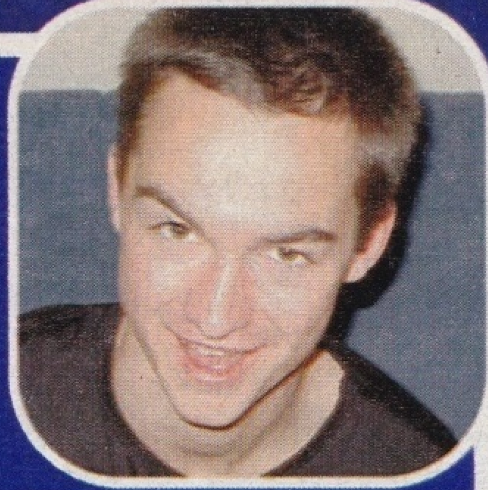
Bartes



Coval



Fantazjusz

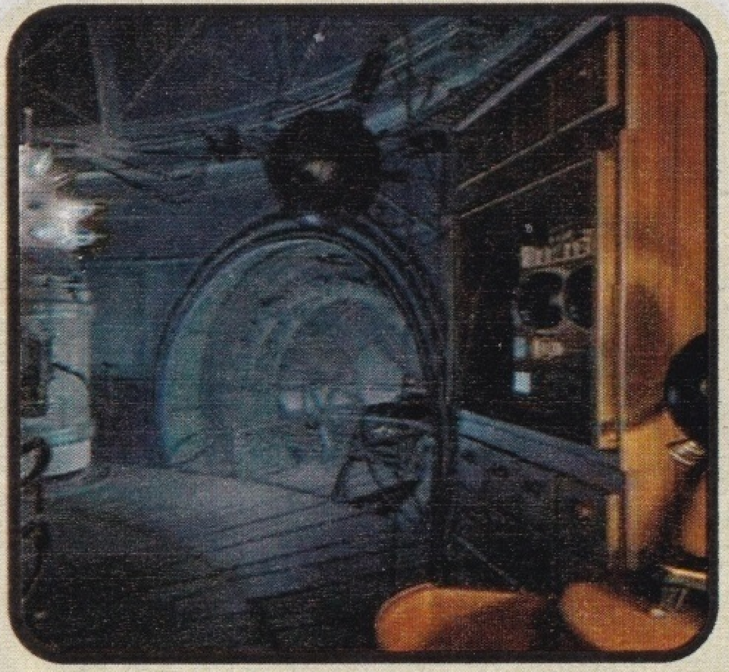


Karaś



SYBERIA 2 – powtórka z rozrywki już nie tak wspaniała jak część pierwsza, bo nieco spłaszczyła osobowość głównej bohaterki i jeszcze częściej lata się z miejsca na miejsce w poszukiwaniu jakiegoś przedmiociku. Ale widoczki równie rewelacyjne, przenoszące gracza w zupełnie inny wymiar. Do tego fantastyczne przerywniki filmowe. Nic dodać, nic ująć.





Przygodówki, kiedyś jeden z wiodących gatunków, to dzisiaj tylko kilka pozycji. Mnie wciąż zadziwia seria **MYST** z czwartą odsłoną – **REVELATION** – na czele. Podróżowanie w czasie i przestrzeni okraszone doskonałą grafiką w połączeniu z wymagającymi i złożonymi łamigłówkami to esencja tej gry. MYST w przeciwieństwie do konkurencji oferuje wiele tygodni zabawy. Jak dla mnie prawdziwa rewelacja!



Koledzy obok pewnie postawili na **SYBERIĘ 2** bądź nowego **BROKEN SWORDA**. To świetne gry, ale ja wolę **MYST 4: REVELATION**. Dlaczego? Po pierwsze, ogólna prezencja – żadna inna gra w tym roku nie zachwyciła mnie takim bogactwem szczegółów, artystyczną grafiką i cudownym dźwiękiem. Po drugie – ten tytuł naprawdę potrafi zrelaksować. Po ciężkim dniu nie ma nic przyjemniejszego niż kilka godzin spędzonych w Wiekach. Nienawidzący tej gry Joel z Żabą to wstrętni ignoranci, mór na was braciszkowie.



Po krótkiej wymianie e-maili pomysł umieszczania w tej kategorii gier Action Adventure (przygodówki akcji) upadł na rzecz przygodówek klasycznych. Musiałem się więc wycofać z wyboru **DEUS EX: INVISIBLE WAR**, który według mnie w tym roku całkowicie deklasuje konkurencję. A ponieważ zarówno wśród graczy, jak i producentów tradycyjne przygodówki nie cieszą się ostatnio zbyt dużą popularnością, zmuszony jestem powstrzymać się od głosu.

THE BEST OF...

1. Syberia 2
2. Broken Sword 3
3. Myst 4



Nie gram w symulacje, nie cierpię symulacji i się ich z reguły nie tykam. Jednak dla kolejnych edycji **TRAINZ RAILROAD SIMULATOR** gość taki jak ja może zrobić wyjątek, bo pomysł jest wielce oryginalny. Szkoda jedynie, że nie można głupot odstawiać (na przykład olać pasażerów na jakiejś stacji), bo od razu „mission failed". Poza tym nie wiem, czy w ogóle coś w symulatorach się działo. Raczej niewiele.



Dawno niczego nie symulowałem ;-), jednak moją uwagę skupiła symulacja ciuchci, czyli **TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004**. Budowanie tras pociągów, dowolne wybieranie oraz kierowanie nimi, zarządzanie liniami oraz wiele, wiele innych możliwości. Nie będę ukrywał, iż ostatnio latanie w przestworzach mi się znudziło – dlatego pociągi zajęły miejsce samolotów. TRAINZ to wyjątkowo realistyczny, pełnokrwisty symulator, który w pełni zasługuje na nominację.



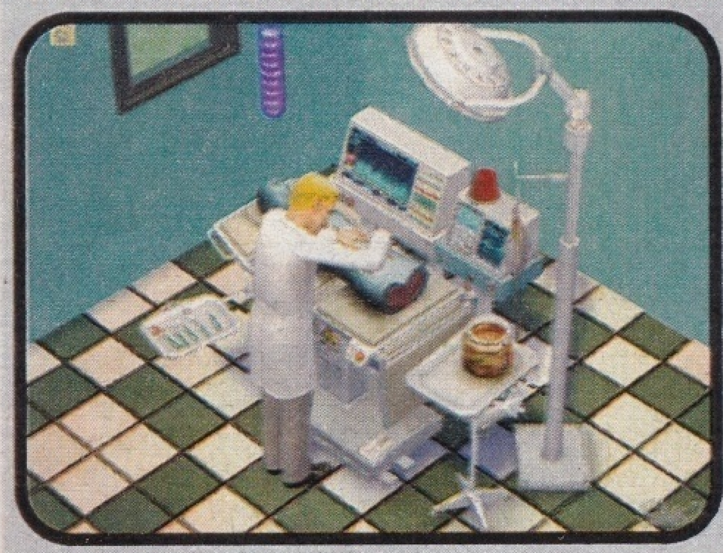
Najbardziej utkwił mi w pamięci **RICHARD BURNS RALLY**. To już nie jest prosty szutrowy racer, to zaawansowany symulator dla najlepszych i najbardziej wytrwałych. Zupełnie nowe spojrzenie na model jazdy początkowo budzi frustrację, która z czasem przeradza się w respekt. A cała ta techniczna otoczka, możliwość zmiany parametrów wozu, z mapowaniem dyferencjałów na czele? Nie wiem, co to znaczy, ale ten termin się mi podoba.

Dawniej znacznie częściej zdarzało mi się grać w symulacje. Od czasów EPICA oraz WING COMMANDERA szczególnym sentymentem darzę zwłaszcza wszelkiego rodzaju symulatory walk w przestrzeni kosmicznej. W międzyczasie była jeszcze seria PRIVATEER, więc gdy w tym roku trafiłem na **X2: THE THREAT**, nie miałem większych wątpliwości, że to właśnie tej grze należy się laur zwycięstwa. Dlaczego nie THE SIMS? Bo real wydaje mi się ciekawszy, a statkami kosmicznymi jeszcze długo sobie nie polatam :)



THE BEST OF...

1. Trainz Railroad Sim 2004
2. IL-2 Sturmovik: Zapomniane...
3. Richard Burns Rally



W **THE SIMS 2** zostawiono to, co najlepsze, a resztę poprawiono i pewnie znów setki tysięcy dzieciaków, szczególnie płci pięknej, miesiącami nie będą mogły oderwać się od monitora. Trzeci wymiar i wiele innych bajerów powodują, że sequel nie tylko nie odstaje od oryginału, ale jest nawet od niego lepszy. Swoją drogą, ja sam chętnie potorturuję postać Chylińskiej, jak tylko wreszcie znajdę na SIMY trochę czasu. Najlepiej biorąc pół roku urlopu.

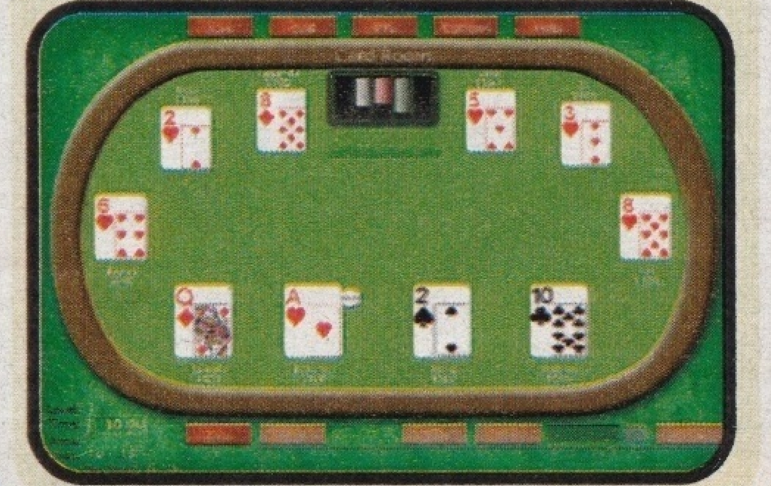
Europejska premiera **FINAL FANTASY XI** odbyła się 2 lata po japońskiej odsłonie, jednak wcale nie przeszkadza mi nominować tej pozycji do MMORPG roku 2004. Gra, podobnie jak cała seria, oferuje niesamowicie rozbudowany świat, świetną grafikę, oryginalne rozwiązania oraz, co najważniejsze, wymagającą i satysfakcjonującą rozgrywkę. Na dzień dzisiejszy tylko **WORLD OF WARCRAFT** może zmącić mój spokój, jednak na europejską premierę przyjdzie jeszcze poczekać.





Grami stricte sieciowymi bawię się raczej sporadycznie, niemniej grzechem z mojej strony byłoby nie wyróżnić **BATTLEFIELD: VIETNAM**. Tytuł powala rozmachem i atmosferą, a złożoność rozgrywki i mnogość możliwych do przeprowadzenia akcji po prostu przytłacza. Gra jest wielka, naprawdę wielka i stanowi przy tym świetną alternatywę dla COUNTER-STRIKE'A.

Ponieważ zawsze troszeczkę interesowałem się pokerem (ostatnio odmianą Texas Hold'em), ale moje doświadczenie jest wciąż zbyt kruche, żeby poważniej potraktować temat, postanowiłem poszukać programu rozwijającego umiejętności zdroworozsądkowego (czytaj: antyhazardowego) podejścia do tej dosyć skomplikowanej gry. **DONOHOE DIGITAL TOURNAMENT POKER** jest aktualnie najlepszym programem w swojej kategorii. Jeśli planujesz grać w „poksa" na poważnie, warto poćwiczyć właśnie na nim.



THE BEST OF...

1. Sims 2
2. Battlefield: Vietnam
3. Final Fantasy XI

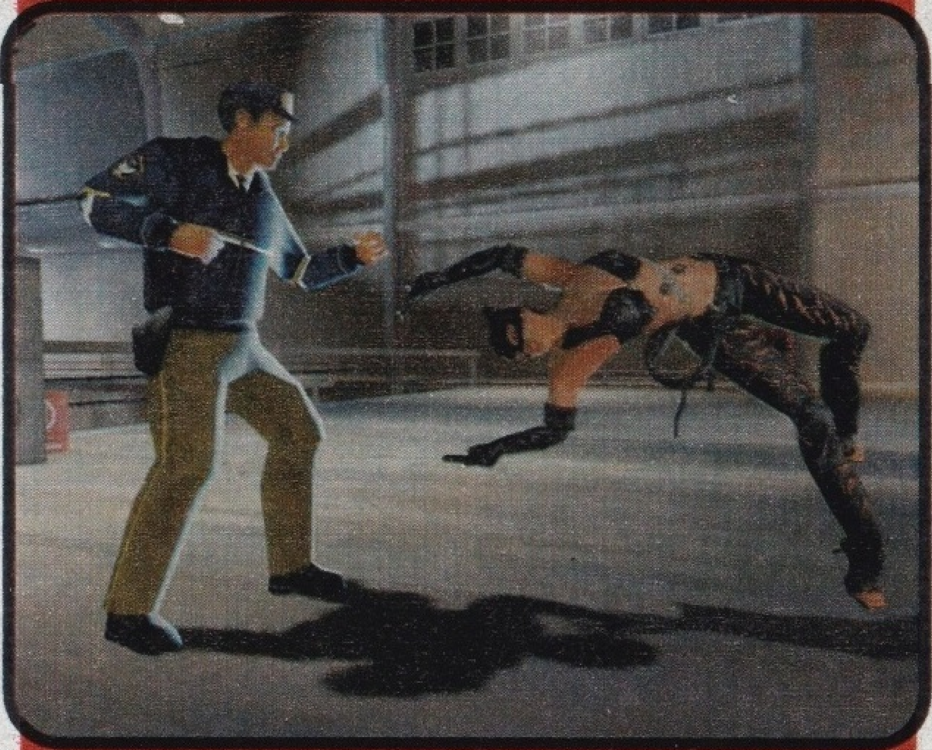
Największe wpadki 2004

gry, o których chcemy zapomnieć, oraz inne niemiłe niespodzianki

BARTES: Kinomaniacy do piachu



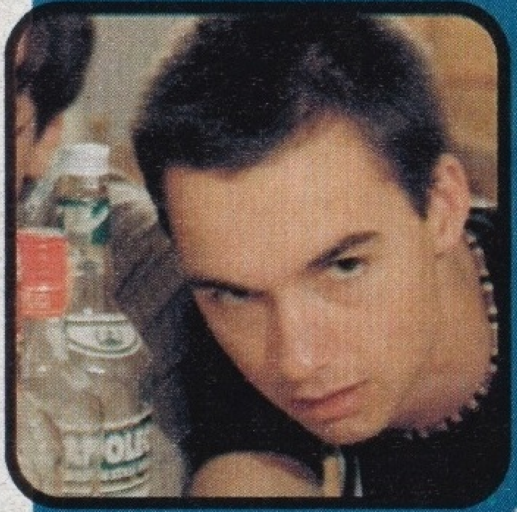
W tej smutnej kategorii na czoło wysuwają się „egranizacje", czyli gry komputerowe zrobione na podstawie filmów. W tym roku mieliśmy jaskrawe przypadki prób zbijania fortuny na nośnym temacie. Pomijając fakt, że filmy „**Catwoman**" i „**Spiderman**" zupełnie nie są w stanie mnie do siebie przekonać, to już przeniesienie tych marniutkich tytulików na pecety woła o pomstę do nieba. CATWOMAN prezentuje się przynajmniej w miarę dobrze graficznie, ale kuleje mechanika gry i wiele innych elementów. W SPIDER-MANIE 2 nie ma za to już zupełnie nic interesującego. Nie wiem, jak te gry wyglądają na konsolach – ponoć o niebo lepiej – ale jako tytuły na blaszaka nie potrafią się obronić. Szczerze mówiąc, w ogóle nie powinny powstać.



Z innych gatunków do galerii anty-sław zaliczyłbym **SHELLSHOCK NAM '67** – grę słabą graficznie, liniową do bólu i miejscami wręcz głupkowatą. W starciu z kilkoma naprawdę dobrymi tytułami „wietnamskimi" wygląda jak łachmaniarz wśród modelek ubranych w ciuchy od najlepszych kreatorów mody...



FANTAZYOOSH: Doom wcale nie taki doobry



Zawód roku? Ha! Mój chłopiec do bicia jest zawsze pod ręką :) A więc... Srodze rozczarował mnie nowy **DOOM**, który po prostu nie był tak wspaniały, jak być powinien. Bardzo ładna (i tylko tyle) grafika okazała się jedynie kamuflażem



archaicznych rozwiązań i zdewaluowanej filozofii zabawy. Chłopaki z Id zbyt mocno pragnęli wskrzesić ducha gry sprzed dekady. I dopięli swego, niestety. W rezultacie otrzymaliśmy tytuł zaledwie dobry. Napisałbym również, jak okrutnie wpienia mnie fakt, iż dobre gry wychodzą głównie na konsole. Ale nie zrobię tego, bo w piśmie bądź co bądź pecetowym pachniałoby to tanim populizmem. To po pierwsze. Po drugie zaś – gram na konsolach, więc nie jestem specjalnie sfrustrowany. Szczerze natomiast mogę powiedzieć, że przykro mi patrzeć, jak serie z czysto pecetowym rodowodem emigrują w stronę konsol, a konwersje kolejnych ich części na blaszaka ukazują się z dużym poślizgiem bądź nie ukazują się wcale. Np. GTA, MORTAL KOMBAT czy seria ODDWORLD.



COVAL: A my nadal na zadupiu Europy



Nie da się ukryć, polscy dystrybutorzy (z wyjątkiem firmy CENEGA) w upływającym roku ograniczyli swoje oferty wydawnicze. Owszem, wszystkie zapowiadane hiciory ukazały się bez większych opóźnień, jednak oberwało się grom średnich. Z punktu widzenia dystrybutora wydanie średniej jakości produktu wiąże się z ryzykiem, dlatego niektóre pozycje nigdy nie docierają na polski rynek. W takich sytuacjach teoretycznie można kupić grę w zachodnim sklepie internetowym – w końcu jesteśmy w Unii Europejskiej. W praktyce **większość sklepów wcale nie wysyła paczek do Polski**, gdyż gry często wyparowują na poczcie.



Kolejną sprawą, która nie daje mi spokoju, są **ceny dostępu do Internetu**. Slogany krzyczą, iż ceny spadają, że każdy może – wystarczy przyjść albo zadzwonić. W rzeczywistości sytuacja wciąż woła o pomstę do nieba. Według statystyk ceny Internetu mamy podobne do unijnych, tylko że zarobki są o wiele niższe. Neostrada wciąż nie jest dostępna w całej Polsce – szczególnie w mniejszych miastach bądź na peryferiach dużych, instalacja najczęściej nie jest możliwa „z przyczyn technicznych". Na dodatek TP S.A. wprowadziła limity danych na ściąganie zasobów z Internetu. Już nie mogę się doczekać, kiedy pojawi się na polskim rynku jakiś poważny konkurent TP S.A.



MAMUT: Co roku jest gorzej...



Przede wszystkim scenariusz **DOOM 3**, po którym spodziewaliśmy się znacznie więcej. Z drugiej strony patrząc, czy w ogóle można sprostać mitom i nadziejom narosłym przez te wszystkie lata?



Ponadto cieniutko wypada ostatnia edycja londyńskich targów **ECTS**, która okazała się wydarzeniem równie kuriozalnym co stołeczne PlayStation Experience. Na tych ostatnich można było przynajmniej spotkać Joela... (na ECTS można było za to ujrzeć autentycznego Froggera :).



I na koniec **DUKE NUKEM FOREVER**. A raczej jego permanentny brak. Czy już nie najwyższy czas pogrzebać tego denata?

CYBERFISH: Polowanie na Manhunta



Szitów i rozczarowań było w tym roku zbyt wiele, żeby je wszystkie opisać. Wymienię więc dwie największe wtopy. Przy czym zaznaczam, że punktacja była tym niższa, im bardziej beznadziejna wydawała mi się fabuła i im bardziej doskwierał brak „miodności" tytułu.



W kategorii megazaparcia, wymagającego poważnej pomocy lekarskiej i późniejszych wizyt u psychiatry, bezapelacyjnie wygrywa **MANHUNT**. MANHUNT to według mnie centrum rynsztoka, właśnie ze względu na fabułę. Mocne słowa? Bezsensownie brutalne gry wymagają mocnych słów. Szkoda miejsca na dalszy komentarz.

Pierwsze miejsce w kategorii największego zawodu zdobywa **DOOM 3**. Gra od strony graficznej oraz dźwiękowej zrobiona jest fantastycznie. Ale są to niestety jedyne jej plusy. Zagorzali fani serii zapewne mnie nie zrozumieją. Jednak po tylu latach przygotowań i przesuwania terminu premiery spodziewałem się czegoś więcej niż standardowego FPP'a. Po co kuć żelazo, które już dawno przestało być gorące?

JOEL: Zadowolony ze wszystkiego



Siedziałem i myślałem, a potem myślałem i siedziałem. Ostatecznie dałem sobie spokój z myśleniem – męczące to i prowadzi na manowce. Szitów nie ma. Nie istnieją. Zginęły i przepadły, albo po prostu wyjechały na wakacje. Trudno bowiem nazwać szitem takiego DOOMA 3, wciągającego i pod wieloma względami widowiskowego shootera FPP. Sam znam co najmniej pięciu gości, którzy zagrywają się grą. Nie jest też winą Carmacka i spółki, że spece od marketingu sprzedali graczom tysiące kłamstw, a ci w nie uwierzyli. Poza tym powiedzmy sobie szczerze – czy ID Software zrobił kiedyś dobrą grę single-player?



Szitami na pewno nie są produkcje niskobudżetowe. Owszem, MALUCH RACER nie był udany, a ATHENS 2004 spóźnione o pół roku, ale to wszystko wina pieniędzy. W obu przypadkach producent nie mógł włożyć w produkcję olbrzymiej kasy bądź też zainwestował cały posiadany kapitał w wersje konsolowe. Owszem, to wkurzające, ale prawa ekonomii są twarde jak pięści Gołoty i nie ma sensu się na nie wściekać.

Trudno też nazwać szitem rosnącą dominację konsol. **Sami jesteśmy sobie winni, że producenci gier wycofują się z rynku pecetowego.** Rosnące ceny produkcji nie znajdują bowiem odzwierciedlenia w rosnącej sprzedaży, rośnie za to piractwo. Podobnie Osła i BitTorrenta winić należy za spektakularny upadek kioskowych serii Games 4U i eXtraGra. Przykro mi też, że coraz więcej programów pojawia się na PC w wersji mocno zubożonej. WIĘZIEŃ AZKABANU, SHREK 2 i SPIDER-MAN 2 to tylko nieliczne przykłady tego niepokojącego trendu.

Boli mnie też, że w dwa lata po wyłożeniu kupy szmalu na nowy komputer znów zaczynam myśleć o podobnej inwestycji. Wszystko dlatego, że – podobnie jak tysiące innych graczy – domagam się coraz lepszej grafiki i bardziej złożonych gier. „Chcem, to mam" – można by powiedzieć.

Tak więc szitów nie ma. Są niefarty, niewesołe okoliczności, ściemy i smutne wydarzenia. Wszystkie bez wyjątku mają związek z kasą. Pieniądz rządzi światem, także i grami komputerowymi. Nawet za powyższy tekst zgarnę parę złotych. Na wiatraczek do procka starczy...

RANDALL: Wszystko jest do dupy!



Firmy developerskie mają coraz większe budżety, a twórcy dysponują wręcz niewiarygodnymi środkami technicznymi. I co z tego, skoro niemal wszystkie gry są robione na jedno kopyto, a świeżych pomysłów jest jak na lekarstwo? Ogólnie nuda, panie, i bieda. Shit zapakowany w luksusowe pudełeczko i udający czekoladę. Wyczekiwany latami DOOM 3



to tylko wspaniale zrealizowana prezentacja możliwości graficznych. Ale co ten program ma wspólnego z grą, która ma ekscytować, bawić i wciągać od pierwszej do ostatniej minuty? I rynek pełen jest właśnie tego typu produkcji. Czasami nawet sprawnie zrealizowanych od strony technicznej, ale wykonanych z takim brakiem uczucia oraz wyobraźni, że chce się wyć z nudów... A gry oparte na hitach kinowych? To dopiero tragedia! Przedsięwzięcia obliczone na szybki zysk. Zarobić i zapomnieć... Coraz więcej osób twierdzi, że rynek gier już niedługo będzie należeć do konsol, a pecetowe produkcje zostaną zepchnięte na daleki margines. Przyznam, że nie jest to perspektywa, która by mnie cieszyła, ale uważam ją za całkiem prawdopodobną. No i na koniec przykra konstatacja dotycząca polskiego rynku. Poza firmą People Can Fly (twórcy PAINKILLERA) nikt w naszym kraju nie robi gier na poziomie choćby średniej światowej. Chorwaci mogą, Czesi mogą, Rosjanie mogą, a my co?

FROGGER: Apokalipsa kontynuacji



Jeśli miałbym wskazać konkretne tytuły, które mnie zniesmaczyły, to pewnie musiałbym powtórzyć zarzuty kolegów: minus dla DOOMA 3 za nudny scenariusz, nagroda złotego kloca dla wszystkich komiksowych superbohaterów w stylu Spidermana czy Catwoman...

Od tych ewidentnych knotów dużo bardziej jednak niepokoi mnie co innego – tendencja wydawców do kontynuowania w nieskończoność znanych już serii. Jakkolwiek dobry by nie był np. pierwszy RAINBOW SIX, gdy widzę trzecią część piątego dodatku do tej gry, po prostu chce mi się rzygać... Ile można? Gdzie te czasy, gdy co druga gra zaskakiwała nas nowatorskimi rozwiązaniami i pomysłami?

Druga rzecz, która napawa mnie przerażeniem, to jakaś chora moda na gry proste.



Połowa gatunków zanikła (prawdziwe strategie, przygodówki, symulatory), mnożą się natomiast jak króliki po viagrze RTS'y i proste gierki akcji. Jak tak dalej pójdzie, to w trosce o IQ klienta niedługo grać będziemy w produkcje obsługiwane trzema klawiszami. Na początek proponuję nieśmiertelną ruską grę, w której wilk łapał do czapki spadające jajka kurze. To chyba dostatecznie proste nawet dla matołów...

DŻEJDŻI: Wszyscy znajomi królika



Grami nie bawię się zbyt często, a jeśli już, to dzięki tabunowi redakcyjnych autorów wiem, czego unikać. Tak więc żaden tytuł nie zestresował mnie na tyle, by było warto o tym mówić. Dużo bardziej frustrująca była **zapowiedź podwyżki cen Internetu**, olewczy stosunek do klientów „francy telekomunikacyjnej" TP S.A. czy z sufitu brane **ceny płyt z muzyką, filmów DVD i innych drobnych przyjemności**. Jak co roku do pasji doprowadzały mnie także zabawy pt. „królik i jego znajomi" oraz „ciebie lubię, a ciebie nie". W sumie nic nowego...

RANKING CLICKA! Najgorsze z najgorszych

Najgorsza gra roku 2004
Spider-Man 2

Najgorsza polska lokalizacja gry 2004
Westerner

Najdłużej odwlekana premiera roku 2004
Half-Life 2

Największe rozczarowanie roku 2004
Doom 3

Gra o najgorszym stosunku ceny do jakości
Army Men: Sarge's War

Dzisiaj garaż już nie wystarczy!

Gry komputerowe przestały być produkowane przez zapaleńców. Teraz tworzy je olbrzymi przemysł wart dziesiątki miliardów dolarów

KOCHANI ZMARLI



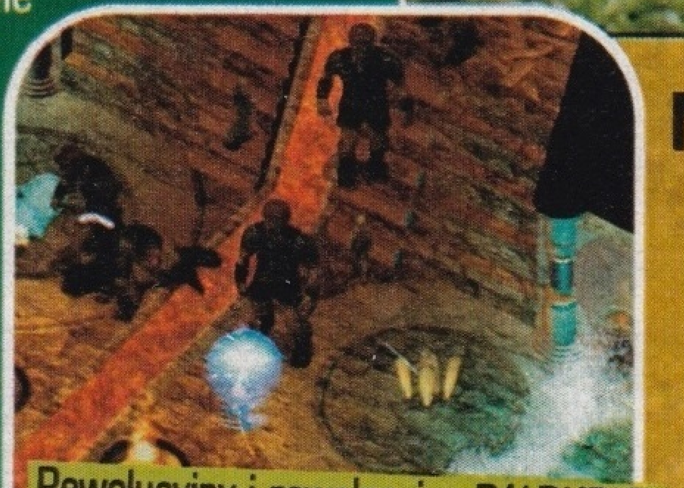
FALLOUT 1,2 i TACTICS stały się kanonem wśród gier RPG s-f

Interplay

Ukochana firma wszystkich wielbicieli gier z gatunku role-playing – ludzie z Interplay odpowiedzialni byli za wiele wspaniałych tytułów, zaś historia ich osiągnięć sięga wiele lat wstecz, do tytułu STONEKEEP, który stał się symbolem nowej ery RPG'ów. Takie tytuły jak BALDUR'S GATE, ICEWIND DALE czy FALLOUT znane są chyba wszystkim. Aż się łezka w oku kręci na myśl, że Interplay tak sromotnie zbankrutował i to w dodatku ciągnąc za sobą na dno wszystkie teamy developerskie, które miał pod skrzydłami...

Black Isle Studios

Najbardziej chyba znany team wchodzący w skład wspomnianego już Interplaya. Już sam fakt, że ludzie ci wydali na świat FALLOUTA zapewnia im moją dozgonną wdzięczność. Jak jednak zwykle bywa, kiedy wali się wielki gmach, żaden pokój nie pozostanie nietknięty... Black Isle poszedł do piachu, a razem z nim prawie gotowa wersja FALLOUT 3. Grrrr!!! Jedyna nadzieja w tym, że ludzie z BI „odnajdą" się w innych firmach, by ponownie dać światu owoce swojej budzącej podziw wyobraźni.



Rewolucyjny i rewelacyjny BALDUR'S GATE może już do nas nie powrócić :(

Cryo Interactive

To z kolei przykład firmy, która padła, można by rzec, na własne życzenie. Genialny start (takie hity jak DUNE, KGB, LOST EDEN czy ATLANTIS) szybko przerodził się w mozolne brnięcie naprzód – kolejne gry były wtórne i, mówiąc oględnie, nudne jak flaki z olejem.

W ciągu 5 lat wszystkie gry działały na tym samym przestarzałym silniku, zaś Cryo z mojej ulubionej firmy zmieniła się w obiekt kpin i żartów. W końcu Cryo padło, czego zresztą należało się spodziewać patrząc na kiszkę, jaką firma odstawiała...



Jedna z pierwszych gier na CD-ROM'ie: znakomity LOST EDEN z Cryo

DAWNO, DAWNO TEMU

Konkretnie zaś przenosimy się do roku 1980. Było sobie małżeństwo – Ken i Roberta Williams – prości, spokojni ludzie. Nikt nie podejrzewał (a już na pewno nie oni sami), że wkrótce nazwiska te staną się synonimem komercyjnego sukcesu. Pewnego pięknego dnia pani Williams (siedząca akurat na urlopie macierzyńskim), znudzona prostactwem gier na swoim Macintoshu, postanowiła stworzyć interaktywną bajkę. Prostymi metodami, z pomocą męża napisała grę MYSTERY HOUSE. Następnie nagrała ją na dyskietki w kilkunastu kopiach i zaniosła do najbliższych sklepów komputerowych. Ku ogromnemu zdziwieniu Roberty, nie trzeba było długo czekać na pierwsze zamówienia. Ludziskom taka forma rozrywki bardzo przypadła do gustu, zaś garaż państwa Williams przerobiony został na punkt pakowania i wysyania dysków z MYSTERY HOUSE, a później z innymi grami. By było bardziej fachowo, państwo Williams założyli firmę i nazwali ją On Line Systems. W miarę jak firma ewoluowała i zarabiała pierwsze tysiące dolarów, jej nazwa zmieniała się kilkukrotnie – na Sierra-Venture, potem Sierra Vision, by wreszcie w końcu ustalić się na Sierra On Line. Pod tą właśnie nazwą manufakturę państwa Williams zna większość fanów gier. Przez blisko 15 lat Sierra była niekwestionowaną królową gier przygodowych, zaś tytuły wydane pod znakiem srebrnego szczytu górskiego liczy się w dziesiątki. Serie takie jak KING'S QUEST, SPACE QUEST, POLICE QUEST czy LEISURE SUIT LARRY to legenda. A co dzieje się z firmą dziś? Ano nazywa się po prostu Sierra i wpadła w drapieżne łapy francuskiego koncernu Vivendi. Ale to już zupełnie inna historia...



NOWI GIGANCI - VIVENDI i UBISOFT

Systematyczna rozbudowa korporacji klasycznymi metodami to tylko jeden ze sposobów na stworzenie giganta rynku. Inną metodą jest konsekwentne wykupywanie padających bądź już upadłych firm za małe pieniądze. Tę metodę od kilku lat z powodzeniem stosuje francuski koncern medialny Vivendi. Ten kolos (na razie nie na glinianych nogach :) na początku zajmował się raczej klasycznymi formami rozrywki – jak choćby telewizją. Jednak rosnąca z każdym rokiem popularność gier komputerowych spowodowała, że panowie prezesi łaskawym okiem spojrzeli w tym kierunku. Stworzono Vivendi Universal Games – specjalny oddział zajmujący się tworzeniem i dystrybucją gier. Ponieważ jednak nazwa Vivendi Games nikomu nic nie mówiła, a gracze woleli kupować produkty znanych i lubianych firm, jasne stało się, że konieczne jest zwerbowanie znanych nazwisk i marek. Vivendi podeszło do tego z właściwą każdemu gigantowi rynku finezją: firma kupiła po prostu kilka znanych spółek, od wielu lat zajmujących się produkcją gier i cieszących się dobrą opinią. No i problem z głowy. Teraz już można się było chwalić. A i jest czym, bo „pod skrzydłami" Vivendi Games znajdują się obecnie takie teamy jak: **Blizzard Entertainment**, Coktel, Fox Interactive, Knowledge Adventure, Massive Entertainment and **Sierra Entertainment**. Ponadto, Vivendi Universal Games ma współudział w produkcji i dystrybucji produktów kilku innych firm, w tym Interplaya (teraz już pośmiertnie :), inXile Entertainment, Majesco i Mythic Entertainment.

Teraz chyba nikogo nie dziwi fakt, że firma, która może pochwalić się zaledwie jednym rozpoznawalnym brandem – Crashem Bandicootem (taki pomarańczowy lisek) trzęsie rynkiem growym. Ano po prostu lisa można spokojnie do lasu wypuścić, gdy drogą kupna do portfolio wpadły takie brandy jak WARCRAFT, STARCRAFT, DIABLO czy HALF-LIFE...



Niestety wegetowanie pod kloszem wielkiej korporacji skończyło się tragicznie dla niejednego teamu. Oznaki zmęczenia tym stanem widać również w „dzieciach" Vivendi. Kiedyś Sierra wydawała kilkanaście gier rocznie i w każdą z nich miało się ochotę pograć. Teraz wydaje ich kilka, a większość to śmiecie niewarte uwagi... Chlubnym wyjątkiem jest seria NO ONE LIVES FOREVER oraz HALF-LIFE. Spece od marketingu dużych korporacji niestety zabijają oryginalność gier tworząc zawsze podobną, niestrawną pulpę. Ponieważ wszystko kręci się wokół zysku, każda gra musi: a) być na podstawie znanego filmu/komiksu (a ponieważ licencja kosztuje majątek, kaski nie starcza już na inne rzeczy związane z produkcją), b) nie może być trudna, bo przecież mogą ją kupić małolaty i mózg by im się

ELECTRONIC ARTS

Od wielu, wielu lat literki EA kojarzą się graczom z jednym: firmą Electronic Arts, która w szybkim tempie wybiła się z jednej z wielu do poziomu giganta rynku. To już nie firma, to olbrzymi koncern, gdzie zyski (bądź straty, hłe hłe) liczy się w dziesiątki milionów zielonych. W miarę jak rozwijał się rynek gier, rozwijał się i Electronic Arts, odważnie wkraczając na nowe tereny takie jak PlayStation 1 i 2 czy Xbox.

Siedziba molocha mieści się w mieście Redwood City w stanie Kalifornia, zaś firma założona została w roku 1982. Nie będę wnikał w dochody EA, ale wystarczy wspomnieć, że w roku 2003 osiłowały one w okolicach 2.5 miliarda dolarów. Robi wrażenie, prawda?



Firma zatrudnia ponad 4400 pracowników na całym świecie, co czyni z niej bodajże największego potentata w branży growej. Produkty EA wydawane są pod trzema różnymi logosami: EA Sports, EA Sports Big, EA Games. Pierwsze dwie kategorie to (jak łatwo się domyślić) gry sportowe, w tym na przykład słynne serie FIFA i NBA. Pod „EA Games" kryje się większość pozostałych gier, których jest niemało, bo EA na niedostatek raczej narzekać nie może. Aha, jest jeszcze osobna linia produktów EA Top Sellers, do której włączane są te gry, które sprzedały się na świecie w liczbie ponad miliona egzemplarzy. Ostatnio na przykład do tego doborowego grona dołączyły takie tytuły jak THE SIMS, MEDAL OF HONOR FRONTLINE, HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS, JAMES BOND 007: NIGHTFIRE, FIFA SOCCER 2003, NBA LIVE 2003 i MADDEN NFL FOOTBALL 2003. Jak widać, duża część gier produkowanych przez firmę z marszu trafia na listy bestsellerów. Skuteczność godna pozazdroszczenia...

Oprócz HQ w Redwood City, EA wybudowała kilka innych central produkcji/dystrybucji gier: w Austin (Texas), Los Angeles (Kalifornia), Walnut Creek (Kalifornia), Orlando (Floryda), Vancouver i Montrealu (Kanada), Tokio (Japonia) i w Londynie (Anglia). Poza tym EA współpracuje z wieloma innymi firmami, dzięki czemu ma tak kompleksowe podejście do cyfrowej rozrywki.

Electronic Arts to świetny przykład, jak w dzisiejszych czasach robi się gry – teraz nie ma już miejsca dla małych, rodzinnych firemek, dla garażowej produkcji, nie ma miejsca na improwizację i testowanie rynku metodą prób i błędów. Za każdym pikselem wyświetlanym na ekranie monitora stoi armia projektantów, konsultantów, grafików, menadżerów i innych „mróweczek" pracujących na całość. Gdy dochody idą w miliony, nie może być mowy o ryzykanctwie i indywidualiźmie. Mam tylko nieprzyjemne wrażenie, że wszystkie te zmiany spowodowały, iż twórcy gier stali się skoncentrowanymi na zysku rzemieślnikami. A byli niegdyś artystami...



EA dba o to, by pracownicy mieli nie tylko miejsca pracy, lecz również warunki do złapania oddechu

przegrzał – najlepiej jak do obsługi wystarczy 5 przycisków, c) pod żadnym pozorem nie może zawierać brutalnych scen, bo rzeczone małolaty się zdeprawują, d) o scenach erotycznych w ogóle zapomnij, bo to zgroza i obraza z powodów podobnych jak powyżej, i wreszcie e) nie ma sensu ryzykować wypuszczając nową grę – lepiej przecież zrobić 158 odcinek serii już wcześniej wypromowanej, bo mniejsze ryzyko finansowe, a że wszyscy serią rzygają, to już nikogo w korporacji nie obchodzi.



Taką taktykę, choć w dużo mniejszym stopniu stosuje też nasz kolejny bohater – firma Ubisoft. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że jej ostatnie dzieła – PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME oraz BEYOND GOOD AND EVIL – to, na tle partaniny innych, prawdziwe perełki.

Firma została założona w 1986 roku we Francji przez 5 (!) braci Guillemot. Z początku mała, nabrała wiatru w żagle, gdy zaczęła dystrybuować produkty ówczesnych gigantów rynku growego: EA, Sierry i Microprose. Zastrzyk gotówki z tym związany okazał się wystarczający, by „zaiskrzyło" – w latach 1989-1990 powstały pierwsze międzynarodowe oddziały Ubisoftu. W roku 2000 firma wykupiła Red Storm Entertainment i Blue Byte Software. Dziś Ubisoft zatrudnia przeszło 1900 osób w 22 krajach. Jego sztandarowe tytuły to: RAYMAN, RAINBOW SIX, PRINCE OF PERSIA, MYST.

Jaka przyszłość czeka rynek gier komputerowych? Czy niebawem wszystkie firmy połączą się w jeden wielki mega-koncern? Raczej nie. Firmy, nawet te największe, czasem padają. Wtedy mniejsze teamy wchodzące w ich skład są „uwalniane" z powrotem na świat. A tak naprawdę to cenne są pojedyncze, konkretne nazwiska, takie jak Romero czy Meier – wystarczy śledzić ich losy, a wiadomo będzie, skąd spodziewać się nowych, dobrych gier komputerowych.

Kaczuszki, łabądki – no, zupełna sielanka, panie i panowie. W takim otoczeniu to nawet i pracować się chce...



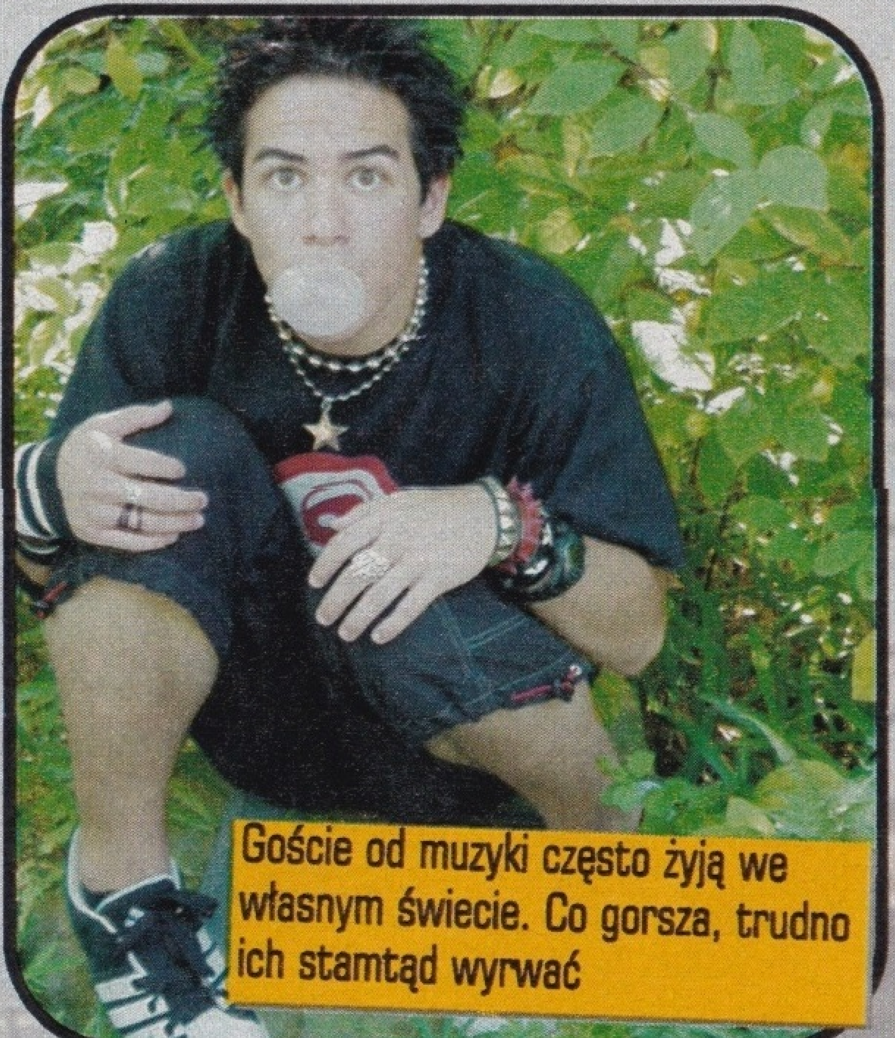
tekst: Piotr „Frogger" Moskal

JAK ZROBIĆ GRĘ?

...NIE TYLKO DLA ORŁÓW ;-)

Krótkie wprowadzenie do produkcji gier komputerowych. Po lekturze tego tekstu założysz własny Electronic Arts. Serio! No, prawie...

Gry komputerowe. Na początku było to zajęcie dla grupy fascynatów – grupy tak niewielkiej, że właściwie można było ją pomieścić na jednym ze stołecznych placów przy ulicy Grzybowskiej. Ale to przeszłość. Dziś branża gier komputerowych wyceniana jest na grube miliardy dolarów, zaś według prognoz, tych pieniędzy będzie jeszcze więcej. W końcu jest to najprężniej rozwijająca się obecnie dziedzina sztuki :-).


Goście od muzyki często żyją we własnym świecie. Co gorsza, trudno ich stamtąd wyrwać



Wychodząc naprzeciw prośbom i żądaniom naszych czytelników, postanowiliśmy przygotować krótkie wprowadzenie do świata kreacji gier komputerowych. Jeśli więc myślałeś o tworzeniu własnych produkcji, a nie wiedziałeś, od czego zacząć, masz wreszcie niepowtarzalną okazję zdobyć niezbędną wiedzę. Jeszcze nam podziękujesz!

POMYSŁ

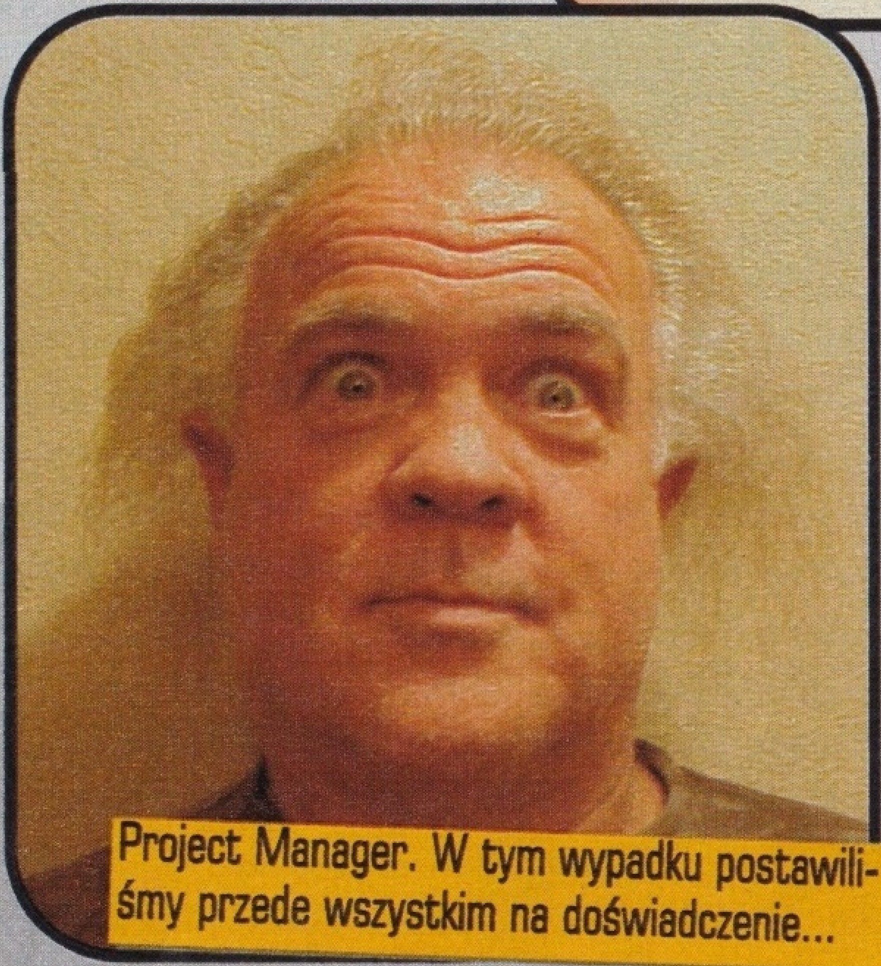
Przede wszystkim, powinieneś mieć jakiś fajny pomysł – czy to na historię, czy na bohatera, czy choćby na to, co stanowić ma o wielkości twojej gry. Uwierz mi, nie ma nic gorszego od programu, który technicznie zdaje się być niedościgniony, lecz jednocześnie kuleje pod względem merytorycznym. Negatywny przykład może stanowić tu DOOM 3, w którym scenariusz jest tak słaby, że gra najzwyczajniej gubi klimat horroru.

Kiedy już będziesz miał opracowany ów najlepszy pomysł na program, możesz zacząć go spisywać. Federico Fellini powiedział kiedyś, że kino jest „cmentarzyskiem pomysłów" i sądzę, że te słowa doskonale pasują do tematu gier. Możesz mieć stuprocentową pewność, że wszystko, czego nie zapiszesz, zostanie albo pominięte, albo zapomniane, w najlepszym wypadku zaś – źle zrozumiane. Niezastąpionym narzędziem okazują się być na tym etapie tabele programu Excel.

TWOJA EKIPA

Lecimy dalej. Czas na stworzenie własnego Dream Teamu. Najważniejszą częścią zespołu są programiści. Tych powinieneś nająć co najmniej trzech, gdyż pracy jest zawsze więcej niż być powinno. Zresztą prawda jest taka, że nie gra najmniejszej roli, ilu programistów zatrudnisz – pod koniec projektu chłopaki i tak nie będą wyrabiać się z robotą i trzeba będzie siedzieć po nocach, całymi tygodniami. Ci goście są zupełnie z innej „bajki" i będziesz kontaktował się z nimi raczej przez Gadu-Gadu aniżeli metodą tradycyjną. Ten typ już tak ma. Nie znaczy to jednak, że możesz w jakikolwiek sposób obejść się bez sekcji programistycznej. To właśnie ci ludzie poskładają twą wspaniałą grę do kupy.


Graficy. Bez nich ani rusz. Prawdziwi specjaliści nigdy nie są do końca normalni... Wiadomo – artyści


Project Manager. W tym wypadku postawiliśmy przede wszystkim na doświadczenie...

Zapewne na tym etapie kompletowania ekipy dojdziesz do wniosku, że cały projekt zaczyna cię powoli przerastać. Tutaj pojawia się niezwykle przydatny wynalazek, który określimy roboczo mianem „Project Manager". Twój osobisty Project Manager powinien skończyć jakieś zarządzanie czy coś w tym stylu, gdyż jego praca nie polega na niczym innym jak tylko na zarządzaniu. Zasobami ludzkimi. Project Manager będzie orientował się, co kto na kiedy powinien oddać i w ogóle – powinien sprawiać wrażenie, że panuje nad całym procesem twórczym. A skoro o nim mowa, to powinniśmy wspomnieć o jeszcze jednym elemencie. To PR Manager, czyli typ od kontaktów z prasą. Tak zwany element propagandowy.

Wiesz oczywiście, bez kogo nie dasz rady? Bez grafików. Podczas tworzenia drużyny graficznej, musisz pamiętać o pewnej podstawowej zasadzie. Grafik komputerowy powinien być wariatem. Jeśli na spotkanie przyjdzie gładko ogolony osobnik w eleganckim garniturze, wyposażony w nieskazitelne CV, możesz go z miejsca wyrzucić. Nie nada się. Poszukujesz typów z długimi włosami, problemami z komunikacją i szaleństwem w mózgu. Spośród grafików wyłonisz dyrektora artystycznego, który odpowiedzialny będzie za generalny klimat czy też „feeling" waszej produkcji. A – dobre będzie, jeśli graficy będą znać 3D Studio od wersji 1.1. Legendy głoszą, że w górach świętokrzyskich można jeszcze znaleźć ostatnich takich osobników.

Niezbyt normalny powinien być też specjalista od efektów dźwiękowych. W wielu przypadkach (nasze gry, na przykład), osoba ta pełni też funkcję kompozytora oraz realizatora nagrań. Dlaczego chcesz pracować z wariatem? Bo osoba normalna oznacza konwencjonalne podejście do tematu, a czegoś takiego nie potrzebujesz. Im bardziej rozbudowana gra, tym więcej teł i efektów dźwiękowych będziesz potrzebował. A nie zależy ci przecież na zrobieniu gry standardowej, tylko takiej, która zapisze się złotymi zgłoskami w księdze historii. Jak choćby dźwięk wystrzału strzelby z pierwszej części DOOMA.

No dobrze. Ale przecież graficy, dźwiękowcy i programiści to funkcje dość rzemieślnicze. A gdzie idea? Choć możesz w to nie uwierzyć, nawet taki Peter Molyneux nie wymyśla wszystkiego sam. Dlatego też potrzebujesz projektantów, czyli Designerów – to oni wymyślą wygląd tych wszystkich zapierających dech w piersi sal, to oni opracują fajne mapy, to oni zaprojektują misje i wyzwania. Jeżeli zaś myślisz o grze bardziej nastawionej na opowieść, musisz zatrudnić też dobrego dialogistę i scenarzystę.

Z tą drużyną możesz przystąpić do prac nad grą. Z czasem okaże się, że do projektu trzeba zaangażować jeszcze co najmniej drugie tyle ludzi, ale to już nieco inna historia. Pamiętaj tylko, żeby nie przesadzać z butnymi oświadczeniami i bajkowymi obietnicami na początku projektu. Doskonale rozumiem entuzjazm, ale można się na nim ostro przejechać. A jeszcze przecież będzie okazja, aby się sparzyć.

ROBISZ GRĘ? ZAPOMNIJ O...

Oto lista rzeczy, z którymi powinieneś pożegnać się przed przystąpieniem do prac nad własną grą komputerową:

- Wolny czas. Przez najbliższy rok chwile relaksu poznasz po tym, że właśnie śpisz.
- Żona/Dziewczyna. Te kobiety mają gorzej niż wybranki marynarzy.
- Życie towarzyskie. Z czasem przeniesiesz się do firmy na stałe i do domu będziesz wpadał tylko po świeżą bieliznę.
- Dobry wzrok. Po roku patrzenia non-stop w monitor oczy mają prawo wypłynąć.

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński (autor współpracuje z grupą L'Art)

SPACE HACK

REBELMIND



Czy odległa przyszłość i wielki statek kosmiczny mogą mieć cokolwiek wspólnego z klasyczną łupanką fantasy, jaką było DIABLO? Twórcy GROMU (gry, nie oddziału) twierdzą, że tak. Ich najnowsza produkcja opowiada o byłym oficerze kosmicznych Marines, który w nagrodę za niesubordynację dostaje dwukrotne dożywocie. Trafia na prom-więzienie, na którym dochodzi do tragedii. Bohater rozpoczyna walkę o życie. Wędruje przez kolejne sekcje gigantycznego pojazdu, walczy z innymi więźniami, androidami oraz kosmicznymi dziwadłami. Wszystko to w estetycznej, trójwymiarowej grafice z bardzo dobrym modelem walki. SPACE HACK (wydany niedawno na Zachodzie jako MAXIMUS XV: ABRAHAM STRONG SPACE MERCENARY) ma szansę odrodzić popularny niegdyś, a obecnie obumierający gatunek. W końcu nie samym SACRED człowiek żyje...

SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME

DETALION



Kolejna boska przygodówka autorów serii SCHIZM. Główny bohater, Beni, trafia do głębokich i niezbadanych jaskiń. W trakcie wędrówki odkrywa przejście do grobowca starożytnej rasy Tastan. Ten prastary lud budował olbrzymie miasta i maszyny, o których dzisiejszym technikom nawet się nie śniło. O ich geniuszu świadczy chociażby tytułowy Sentinel, strażnik-hologram towarzyszący Beniemu w wędrówce. Pod względem koncepcyjnym gra nie będzie się różnić od poprzednich produkcji grupy Detalion. Jej scenariusz pisze bowiem australijski pisarz fantasy, który spłodził fabułę obu SCHIZMÓW. Ciekawostką jest jedynie engine, na którym hula gra. To Jupiter znany z NO ONE LIVES FOREVER 2! Najwyraźniej nasi rodzimi programiści dorośli już do tego, by licencjonować świetne kawałki kodu wprost z Ameryki.



DIABOLIQUE

METROPOLIS

Po zakończeniu prac nad GORKY 02 firma Metropolis ruszyła z kolejnym, naprawdę potężnym projektem. Gra akcji z widokiem TPP, zatytułowana DIABOLIQUE, opowie o walce dwóch agencji o dusze mieszkających na Ziemi ludzi. Główny bohater, Dark Eaville, służy Rogatemu. Na co dzień wiedzie spokojny, lecz efektowny żywot człowieka poczciwego. Zażera kiełbachę w drogich restauracjach, wozi tyłek szybkimi brykami i otacza się naprawdę pięknymi ciziami. Czasem jednak wchodzi do akcji... A wówczas nawet Bond, Dżem Bond, ucieka z wrzaskiem. Zaletą programu będzie nieziemsko piękna grafika, jedna z najlepszych, jakie pojawiły się w polskich grach komputerowych. Autorzy obiecują też masę szybkiej akcji oraz klimat rodem z najlepszych zachodnich produkcji. Czyżby rodził się pogromca PAINKILLERA?

PRZEBOJE MADE IN POLAND



EARTH 2160

REALITY PUMP



Ziemia w 2150 roku zdecydowanie nie dała rady. Po wielkiej wojnie trzeba było znaleźć dla siebie zupełnie nowe lokum. Wszystkie frakcje znane z EARTH 2150, a więc Lunar Corporation, Eurasian Dynasty i United Civilised States zdołały przenieść swoje technologie na Marsa. I od nowa – ukochana wojaczka! EARTH 2160 to trzecia część flagowej serii krakowskiej firmy Reality Pump, zbudowana na zupełnie nowym silniku graficznym. Efekty widać na screenach – zapowiada się istne cacko. Frakcje znów będą walczyć o dominację, do konfliktu włączą się też Obcy. A w samym środku zamieszania znajdzie się główny bohater, który nie tylko w trakcie zabawy zmieni „barwy klubowe", ale też wpłynie na zawieranie sojuszy. Każda nacja posiadać będzie po 13 indywidualnych typów jednostek i budynków, do gry włączą się też wirtualni agenci – freelancerzy, których będzie można nająć do pomocy. Multiplayer pozwoli walczyć w Sieci czterem graczom jednocześnie.

POLANIE 3 (KNIGHTSHIFT 2)

REALITY PUMP



Gra na Zachodzie pojawi się pod nazwą KNIGHTSHIFT 2. Od razu małe sprostowanie – pojawiły się opinie, że pierwotnie trzecia część POLAN miała być tylko dodatkiem. W istocie od samego początku, czyli od momentu, gdy do produkcji włączyła się firma Reality Pump (twórca poprzedniej części), gra planowana była jako oddzielny tytuł. I jest to tym razem czysty RPG, zupełnie nowy program, startujący z innego pułapu niż poprzedniczki. Na początku wybierzesz postać spośród dziewięciu klas (każda ze swoją historią i umiejętnościami oraz czarami). Działać będziesz głównie samemu, poruszając się po trójwymiarowym terenie z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Fabuła, jak przystoi eRPeGowi, jest nieliniowa, a questy zależą od rodzaju wybranej postaci. POLANIE 3 w dużej mierze opierać się będą na zabawie w Sieci. W grze wykorzystano silnik z POLAN 2. Premiera planowana jest na luty 2005.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Bartosz „baRTeS" Lewandowski

HEROSI I HEROINY 2004

czyli wybory CLICKA! na najbardziej wyraziste postacie z gier komputerowych



IDOL ROKU SHREK

No tak, nie jesteśmy w tej kwestii zbyt oryginalni. Ale ten zielony stwór imponuje niesłabnącą popularnością. I nawet swojej obecności w grze komputerowej nie musi się jakoś zbyt mocno wstydzić. Tym bardziej, że w polskiej wersji jego głos nadal brzmiał zamachowskomorowo. Każdemu członkowi naszej komisji zaimponował czymś innym. Włodkowi rzecz jasna zielonym kolorem skóry, Dr. Feelgóodowi niczym nieskażonym naturalizmem, a Pacmanowi wielkością głowy (Pacman pierwszy raz przegrał tę rywalizację).

KANDYDAT NA MAŁŻONKA MUSI: dać sobie niestety spokój. Bo nawet jeśli Shrek zechciałby opuścić Fionę (co nie wydaje się możliwe), ta ostatnia ręcznie wytłumaczyłaby śmiałkowi, że z żonką ogra żartów nie ma.

TWARDZIEL ROKU CODENAME 47 z HITMAN CONTRACTS

Kolejna odsłona gry ukazuje prawdziwe oblicze Hitmana. Skończył z mnisim pitoleniem o przemianie duchowej i wrócił do tego, w czym bez wątpienia jest najlepszy – metodycznego zadawania ludziom śmiertelnego bólu. Do tego w przerywnikach filmowych widzimy, że nie przestaje krwawić (cóż na to służba zdrowia?). Przy czym jest bez przerwy zimny i opanowany. Chłód bijący z monitora spowodował, że Dr. Feelgoodowi zamarzła woda w probówkach. Inny skutek natchnienia HITMANEM to fakt, że Pacman długo dumnie obnosił się ze swoją łysiną. Włodkowi pozostało jedynie założenie gajerka, co go sobie na poczet własnego pogrzebu szykował.

KANDYDAT NA MAŁŻONKA MUSI: liczyć się z faktem, że primo: „służba nie drużba" i zabijać człowiek musi. Secundo: codziennie trzeba starannie prasować mężowi czarny garnitur.



BRZYDAL ROKU (kolektywnie) PRZECIWNICY z DOOM 3

Już teraz wiemy, dlaczego nastąpiła obsuwa w produkcji DOOMA u Carmaka i spółki. Żeby spłodzić taką menażerię potwornickich, trzeba mieć sporo sennych koszmarów. Doprawdy, nasze pojmowanie słowa „obrzydliwość" zupełnie się po tej grze przewartościowało. Fruwające flaki, twarze bladotrupie niczym świadectwo czternastu ciężkich imprez z rzędu, do tego jakieś pootwierane klatki piersiowe i około 1000 litrów krwi na centymetr kwadratowy monitora. Trudno nawet jakieś dowcipne słowo komentarza puścić. Wystarczy powiedzieć, że Pacman tak się zniesmaczył, że po raz pierwszy przestał jeść przed komputerem.

KANDYDAT NA MAŁŻONKA MUSI: poważnie przemyśleć, czy aby się nie pomylił w swoim wyborze.



MUTANT ROKU CATWOMAN

Gra, niestety, tak samo beznadziejna jak film. Nie przeszkodziło nam to jednak z apetytem śledzić wyżłobienia w tych wszystkich lateksowych pasemkach i wynurzające się spod nich





Puk, puk... Otwierać! Tu brygady specjalne TVP1! Przyszliśmy sprawdzić, czy płaci pan abonament

Selekcji dokonywała Szacowna Komisja w składzie: Dr. Feelgood, Mr. Pacman, Włodek Nocowal, „baRTeS"



krągłości. Widząc, jak ta kotka (miauuuu...) rusza się przed jego oczami, Mr. Pacman z wrażenia pożarł puszkę Whiskasa, a Włodek ruszył chyżo do swojej szklarni licząc, że grudniowe słoneczko pozwoli mu wyhodować podobne cudo. Niestety, misja się nie udała i pozostało mu jedynie wrócić do wirtualnego świata.

KANDYDAT NA MAŁŻONKA MUSI: posiadać sumiaste wąsy oraz szlifierkę do piłowania pazurków. Konieczność zmiany diety na mięso także wchodzi w rachubę.



Kobieta-Kot, a w przypadku gry komputerowej może raczej powinniśmy powiedzieć Kobieta-Knot

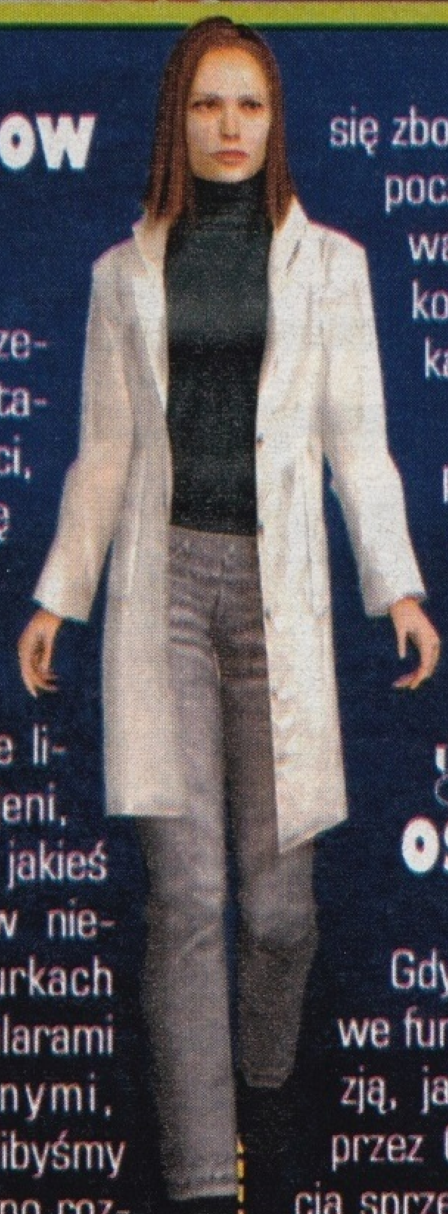
DZIENNIKARKA ROKU JADE z BEYOND GOOD AND EVIL



Jak na dziewczynę, której wujek jest knurem, Jade prezentuje się wyjątkowo okazale. Pod każdym względem. Nagrodę otrzymuje za upór oraz wyjątkową, jak na taką malutką pannicę, sprawność fizyczną. Zresztą sam fakt, że postanowiła ścigać kosmitów, przysporzył jej sporo szacunku ze strony naszej komisji. Mr. Pacman rozważa możliwość zaproszenia jej do swojej gry, gdzie chętnie da się nawet przez nią gonić. Z kolei Dr. Feelgood długo marszczył czoło, patrząc na zielone usta bohaterki, i zastanawiał się, co to za moda. Jak to co za moda? Kosmiczna!

KANDYDAT NA MAŁŻONKA MUSI: mieć świadomość, że Jade najwięcej czasu spędzać będzie w ciemni. A potem ściemni, że jedzie robić dowolny reportaż na Woli (a tam czekać na nią będzie nasz Włodek i... reszta jest milczeniem).

PIĘKNOŚĆ ROKU SIDNEY BRISTOW z ALIAS



Serial ludzie znają, więc warto przekuć popularność na więcej kasy. Z takiego założenia zapewne wyszli ci, którzy stworzyli grę ALIAS. Jak im się to udało – nie nam oceniać. Za to bohaterka palce lizać! Przyzwyczajeni, że agenci CIA to jakieś wory kartoflane w niemodnych garniturkach z lat 70. z okularami przeciwsłonecznymi, których nie założylibyśmy nawet dla jaj, mocno rozdziawiliśmy gęby na widok pani Sidney Bristow. Wszystko tu jest na miejscu, fryz nieziemski, bużka jak z obrazka. Do tego panna lubi się stroić, na przykład ponętny brzuszek odsłaniając. Włodek na jej widok fantazjuje do dziś, więc wróżymy mu przyszłość pisarską pokroju Lema.

KANDYDAT NA MAŁŻONKA MUSI: zajechać najnowszym Ferrari wprost pod siedzibę CIA w Langley. Po czym zawieźć dziewuszkę do najbliższego centrum handlowego na duże zakupy. Po drodze jeszcze potraktować z karata kontrkandydatów do ręki. Sukces murowany. Ale nie próbujcie tego w domu!

EKSHIBICJONISTKA ROKU (kolektywnie) PANNY z SINGLES

Bardzo nam się podoba sama idea tego programu. Wrzucamy parkę ludzi do pustego mieszkania, czekamy, aż się w nim urządzą, po czym przypadną sobie do gustu. Panie paradują po domu w stroju mocno bieliźnianym, a jak wpadną w nastrój, to i bez niego. Swego partnera się odrobinę na początku wstydzą, ale nie przeszkadza im to w siedzeniu na klopie, gdy ów się na nie patrzy (A fuj! – przyp. Włodek). Za to nie mają oporów przed prezentowaniem swoich wdzięków graczowi. Można sobie obracać kamerkę pod dowolnym kątem, a pani stoi spokojnie i śmiało patrzy wprost w oczy podglądacza. Napaleńców studzimy: przekroczenia norm obyczajowych nie ma. Konsumpcja miłości odbywa się zbożnie i pod kołderką. Dr. Feelgood rozpoczął w związku z grą badania zatytułowane: „Wpływ kontrastujących ze sobą kolorów ścian na relacje między mieszkańcami domu Wielkiego Swata".



KANDYDAT NA MAŁŻONKA MUSI: pamiętać, że w kontrakcie małżeńskim wpisana będzie obecność 20 kamer w mieszkaniu (w tym pod prysznicem i w ubikacji).

TOWARZYSZ ROKU OSCAR z SYBERII 2

Gdyby Polskie Koleje Państwowe funkcjonowały z taką precyzją, jak pociąg prowadzony przez Oscara, to z chęcią sprzedalibyśmy samochody i przesiedli się na kolej. Oscar, czyli dobrze naoliwiony automaton, towarzyszy prawniczce Kate już w drugiej z kolei części gry przygodowej. Nigdy się nie spóźnia, nigdy nie nawala i nie wtrąca w nie swoje sprawy. Jest może odrobinę zbyt prostoduszny i nie do końca rozgarnięty, ale w konduktorsko-maszynistycznym fachu naszym skromnym zdaniem nie ma sobie równych. Jego podstawowa zaleta to psia wierność swojej pani. Korzystając z okazji, Komisja wyraża ubolewanie, że nie stać jej na takiego towarzysza, gdy chadza na weekendowe zakupy.

KANDYDAT NA MAŁŻONKA MUSI: wszystkie czynności domowe wykonywać o precyzyjnie określonych godzinach. Ponadto nieraz usłyszy hasło: „Kotku, nic mnie tak nie nakręca, jak ta nowa oliwa!"

PRZESTĘPCA ROKU GARRETT z THIEF: DEADLY SHADOWS

W tej kategorii Garrett konkurował z Codename 47. Wygrał głównie dzięki swoim naprawdę inteligentnym komentarzom, wypowiadanym głębokim, lekko zatrważającym głosem. Garrett to chłop sprytny, sprawny i bardzo inteligentny. Prowadził nas przez mroczne, średniowieczne klimaty z wdziękiem Świętego (tego z serialu, a nie Augustyna). Mimo, iż złodziej, to człek honorowy. No i rzecz jasna świat uratował od zagłady, co odkupi pewnie część jego grzechów. Pod wpływem gry, z lodówki Szanownej Komisji znikły wszystkie cenne przedmioty (jeden sok marchwiowy oraz duże pudełko lodów). Śledztwo trwa.

KANDYDAT NA MAŁŻONKA MUSI: liczyć się z możliwością, że pewnego ślicznego dnia z domowego sejfu znikną wszystkie kosztowności. Razem z Garrettem. W końcu stara miłość (szczególnie do klejnotów) nie rdzewieje.





Filmowe hity 2005

■ Bracia Grimm – nowy, mroczny film Terry'ego Gilliama, twórcy „Brasil". Opowieść o znanych pisarzach, którzy spotykają na swej drodze prawdziwego czarodzieja.

■ Gwiezdne wojny: Zemsta Sithów – ostatnia część najbardziej znanego filmu s-f wszech czasów przyniesie odpowiedź na pytanie, kim tak naprawdę był Lord Vader i co się stało z kanclerzem Palpatine. Hit!

■ Harry Potter i Czara Ognia – potęga Sami-Wiecie-Kogo rośnie z dnia na dzień. Harry Potter ma więc coraz więcej kłopotów... Gra komputerowa została już nieoficjalnie zapowiedziana!

■ Kod Leonardo da Vinci – książka na całym świecie sprzedaje się znakomicie. Film opowiadający o tajemniczym zabójstwie w Luwrze może być jeszcze większym przebojem, bo zagra w nim sam Tom Hanks!

■ Królestwo niebieskie – dzieło Ridleya Scotta, dotychczas znane pod nazwą „Crusaders". Młody kowal (Orlando Bloom, który zastąpił przymierzanego do tej roli Arnolda) broni Jerozolimy przed najazdem krzyżowców, a przy okazji zakochuje się w pięknej księżniczce.

■ King Kong – film Petera Jacksona, twórcy „Władcy pierścieni". Opowieść o gigantycznej małpie ściągniętej na plan Jacka Blacka i, znanego z „Pianisty", Adriena Brody.

■ Kroniki Narni – ekranizacja powieści „Lew, czarownica i stara szafa". Trwa II wojna światowa. Grupka dzieci „dla bezpieczeństwa" wyjeżdża na wieś do profesora Kirke. Tam znajdują przejście do krainy zwanej Narnią, poznają lwa Aslana oraz Białą Czarownicę.

■ Mission Impossible 3 – agent Ethan Hunt (czyli Tom Cruise) po raz trzeci wkracza do akcji. Wielkie łubudoo połączone z dum-dum i trzask-prask-mać.

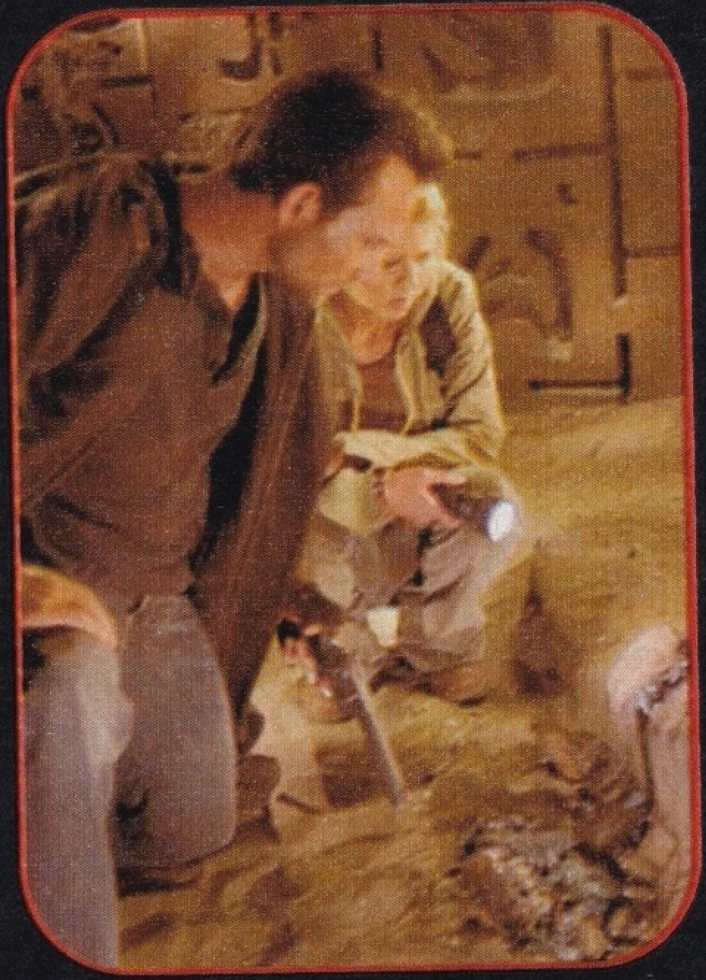
■ Ring 2 – horror. Jego autorzy zapowiadają, że będzie bardziej przerażający od części pierwszej...

■ Sahara – ekranizacja znanej powieści sensacyjnej Clive'a Cusslera. Dirk Pitt wyrusza do Afryki, by zbadać zagadkę tajemniczych zniknięć naukowców próbujących zapobiec kataklizmowi zagrażającemu Ziemi.

■ Sound of Thunder – w niedalekiej przyszłości naukowcy nauczyli się podróżować w czasie. Bogacze jeżdżą więc, by polować na starannie wyselekcjonowane dinozaury. Pewnego dnia jeden z nich przez nieuwagę zabija motyla... Ma to katastrofalne skutki dla przyszłości świata.

■ Wojna światów – Steven Spielberg znów zatrudnił Toma Cruise'a. Tym razem opowiada o najeździe z Marsa i gigantycznych maszynach, które siały zniszczenie w całej Anglii. Film powstaje według klasycznej powieści s-f.

Koszmar powrócił...



Październikowa, opóźniona o trzy lata premiera mrocznej przygodówki **ALONE IN THE DARK: KOSZMAR POWRACA** przypomniała graczom o innym spóźniającym się projekcie. Uwe Boll, niemiecki reżyser odpowiedzialny za koszmarnie słabą adaptację gry HOUSE OF THE DEAD, wiosną tego roku zakończył zdjęcia do horroru ALONE IN THE DARK z Christianem Slaterem i Tarą Reid w rolach głównych. Obraz bardzo długo nie mógł znaleźć amerykańskiego dystrybutora. Wreszcie takowy się znalazł i wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, iż koszmar powróci w połowie stycznia.

Fabuła filmu nawiązuje do wspomnianej gry komputerowej, wykorzystuje też fragmenty twórczości H.P. Lovecrafta. Edward Carnby jest prywatnym detektywem specjalizującym się w niezwykłych zdarzeniach. Kiedy jego przyjaciel ginie w tajemniczych okolicznościach, gość rozpoczyna prywatne śledztwo. W towarzystwie pięknej pani archeolog oraz agenta rządowego trafia na Wyspę Cieni, gdzie znajduje szczątki dawnej cywilizacji, która znów odradza się i pragnie przejąć władzę nad światem.

W Stanach Zjednoczonych odbyły się już pierwsze projekcje obrazu. Recenzenci podkreślają, że film nie jest horrorem, lecz obrazem kina akcji, nieźle zagranym, ale dość nieprzemyślanym. Siostrę Klarę gra w tym filmie pani o nazwisku Konoval. Oby nie było to złe proroctwo...

Aleksandrów wielu...

Majowej premierze **Troi** towarzyszyły aż trzy gry komputerowe opowiadające o wydarzeniach opisanych przez Homera. Niestety, nawet najlepsza z nich daleka była od świetności. Nic dziwnego, że chcący się zrehabilitować producenci zapowiedzieli... aż pięć gier nawiązujących do filmu Olivera Stone'a **Aleksander Macedoński**. Najlepszą z nich, przygotowaną przez Ubisoft, wyda w naszym kraju Cenega. Najładniejszej – dzieła Deep Silver – na razie w Polsce nie zobaczymy.





tekst: Michał Joel Zacharzewski

Polska zagłada

Andrzej Bartkowiak, polski operator, a od niedawna także i reżyser („Romeo musi umrzeć", „Od kołyski aż po grób"), pracuje obecnie nad obrazem o wiele mówiącym tytule **DOOM**. Będzie to opowieść o oddziale kosmicznych Marines, który na jednym z księżyców Marsa walczy z potworami będącymi efektem nieudanego eksperymentu. W filmie pojawią się The Rock („Król Skorpion"), Rosamund Pike („Śmierć nadejdzie jutro") i Karl Urban („Krucjata Bourne'a", „Kroniki Riddicka"). Zakończenie zdjęć zaplanowano na styczeń 2005 roku, premiera odbędzie się pół roku później.



Komiksy, fil

Autorzy gier kochają sięgać po komiksowe pierwowzory, zwłaszcza te, które zostały przeniesione na ekran. Nic dziwnego, że już od blisko roku trwają prace nad brutalną zręcznościówką **The Punisher**, nawiązującą do filmu pod tym samym tytułem. Już w marcu w sklepach pojawi się konsolowa **Elektra**, nawiązująca do filmu nakręconego na fali sukcesu **Daredevila**. Nie mniejszą gratką będzie **Batman: Początek** – historia z czasów młodości człowieka-nietoperza, w którego tym razem wciela się Christian Bale („Władcy ognia"). Reżyser zapowiada powrót do klimatu rodem z pierwszego filmu, zaś wytwórnia – także i pecetową wersję gry. Istnieje też duża szansa na przeniesienie na ekran monitora **Fantastycznej czwórki**.



Motocyklowy macho

Film **Torque** przeleciał przez polskie kina niezauważony. Miał być motocyklową odpowiedzią na „Szybkich i wściekłych", okazał się seryjnym przeciętniakiem bez pomysłu i fabuły. Niezrażona tym firma JoWood przygotowuje grę komputerową **TORQUE: SAVAGE ROADS**. Będą to wyścigi połączone z mordobiciem i strzelanką. Niezły miks, nie ma co...

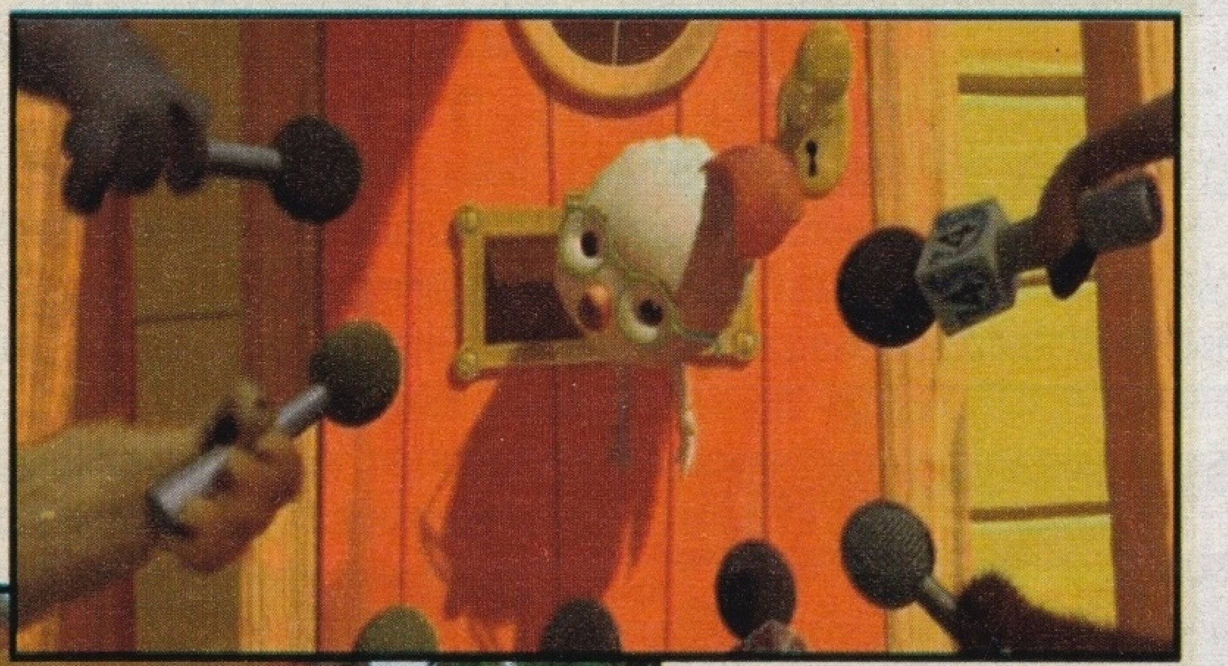


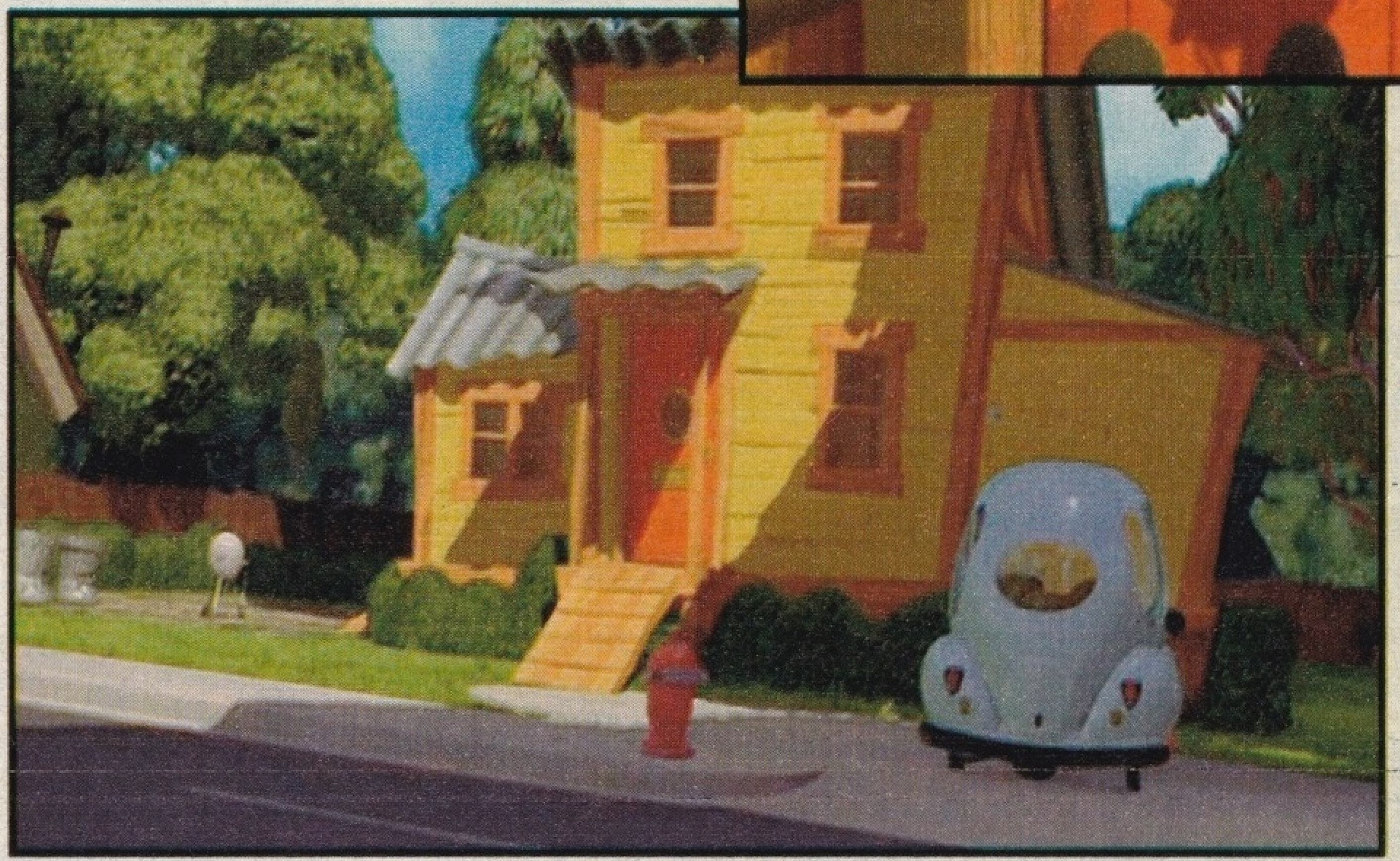


Epoka e-animacji?

Zamknięcie przez Disneya ostatniego studia animacji tradycyjnej zakończyło pewną epokę w dziejach kinach. Obecnie wszyscy producenci z Hollywood chcą kręcić filmy dla dzieci wyłącznie za pomocą komputerów. Olbrzymie sukcesy **Shreka 2** i **Iniemamocnych** potwierdzają, że warto inwestować w nowoczesny sprzęt, zabawne historie i ciekawych bohaterów.

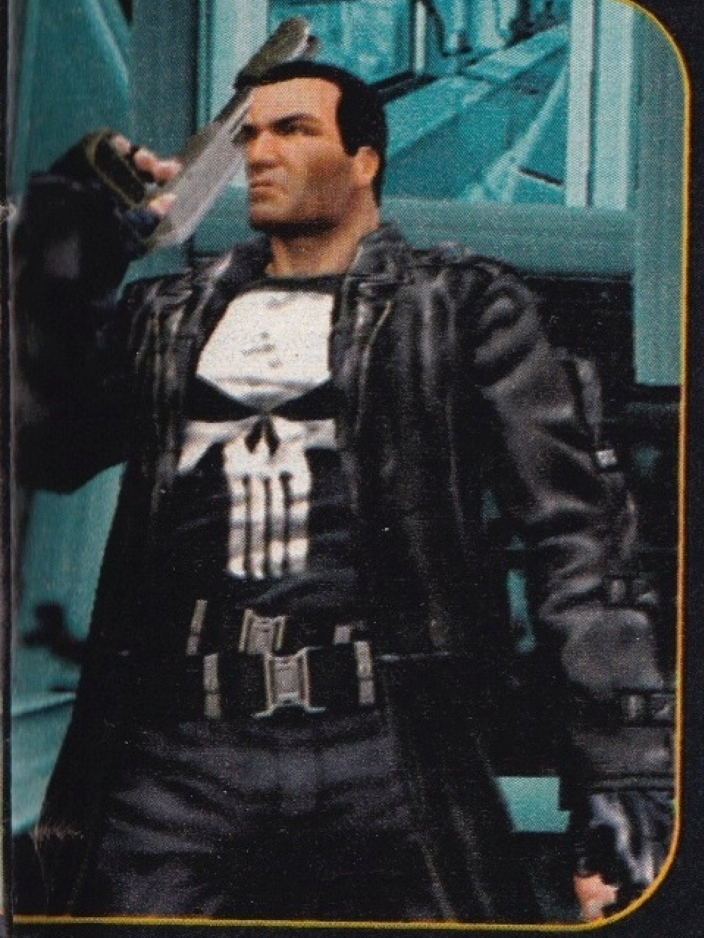
W ciągu najbliższych dwóch lat do kin trafi aż 10 takich filmów. Pewniakiem jest **Over the Hedge**, opowieść o szopie-praczu, który wraz z kumplem żółwiem przeciwstawia się budowie nowoczesnego osiedla. Równie ciekawie zapowiada się **Madagaskar**, którego bohaterowie – lew, zebra, żyrafa i hipopotam – zostają odesłane z ZOO do rodzimego kraju. W aktorsko-animowanym **Racing Stripes** inna zebra dojdzie do wniosku, że jest koniem wyścigowym, w **Kurczaku malutkim** młody kurak ratuje Ziemię przed inwazją z kosmosu, a w **Robots** naukowiec wierzy, że jego maszyny mogą naprawić świat. Trwają też prace nad kontynuacją **Epoki lodowcowej** oraz przygód Wallace'a i jego psa Gromita. Premierom wszystkich (bez wyjątku!) powyższych filmów będą towarzyszyć gry komputerowe!





my, gry

Rumuńska krew



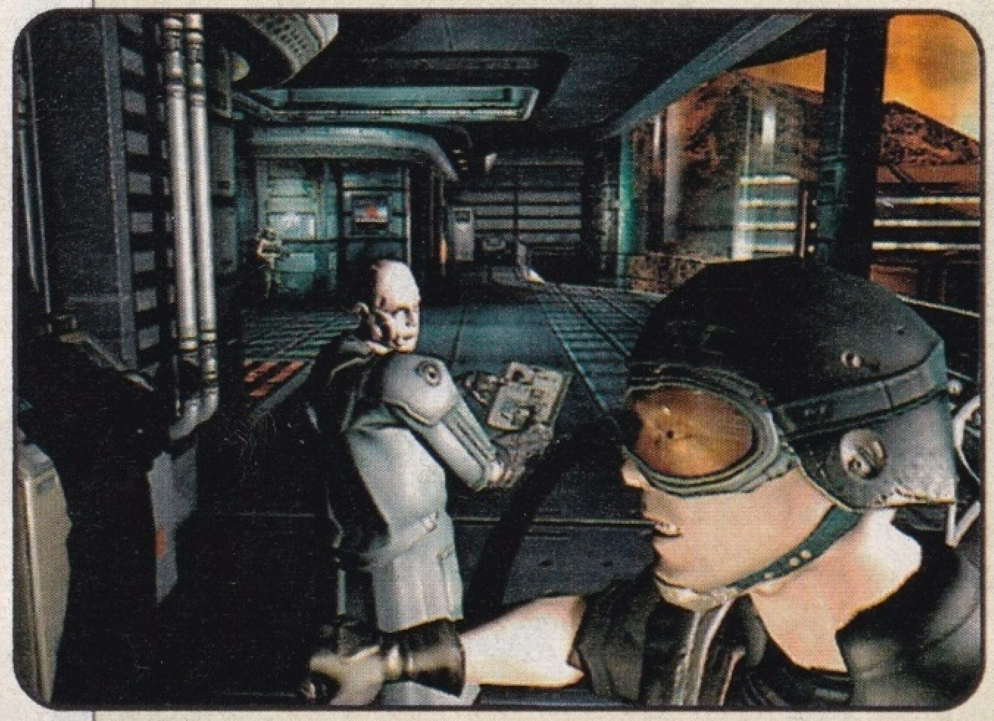
Uwe Boll nie zakończył swej reżyserskiej kariery na ALONE IN THE DARK. Facet spędził lato w Rumunii, kręcąc zdjęcia do filmu **BLOODRAYNE**. Kosztujący 30 milionów dolarów obraz opowiada historię półwampirzycy walczącej ze wszelkiej maści szumowinami z całego świata, ze szczególnym uwzględnieniem jej własnego ojca. Pomaga jej w tym dwóch mocno zakręconych łowców wampirów, Sebastian i Władymir. Główną bohaterkę gra znana z trzeciego „Terminatora" Kristanna Loken, a na ekranie partnerują jej Ben Kingsley, Michelle Rodriguez oraz Michael Madsen, niezapomniany Budd z „Kill Bill" Quentina Tarantino. Uwe Boll jest dobrej myśli i nie zamierza poprzestać na wampirach. Niedawno zapewnił sobie prawa do ekranizacji takich gier jak **FAR CRY**, **HUNTER: THE RECKONING** i **FEAR EFFECT**. Marzy też o **HITMANIE** z Johnem Stathamem w roli głównej. Z kolei firma Majesco, która wyprodukowała BLOODRAYNE, myśli o przygotowaniu serialu animowanego nawiązującego do drugiej części gry.



3 najlepsze...

Największe porażki roku 2004

1. Szerokie audytorium graczy zawiódł mocno **DOOM 3**. Kłopot w tym, że gra, która mierzy się z legendą, rzadko spełnia oczekiwania fanów. A jeśli dodać do tego przechwałki producentów – o „ftope" naprawdę nietrudno. Więcej pokory panowie!



2. Kolejne rozczarowanie to sieciowy system dystrybucji gier firmy Valve, czyli popularny **STEAM**. Od czasu wprowadzenia do oferty HALF-LIFE 2 system zaczął się ostro sypać, umożliwiając np. odblokowanie gry przy pomocy pirackiego numeru seryjnego. Na całej lini zawiódł również system autoryzacji zakupionych w sklepie gier, skutecznie studząc zapał graczy, którzy bardzo długo nie mogli dopchać się do zatkanych serwerów celem rejestracji gry. Swoje trzy grosze dołożyła pewna piracka grupa, która zadrwiła sobie z Valve wypuszczając działającą wersję COUNTER-STRIKE: SOURCE plus „patch" umożliwiający grę w Sieci. Mało tego, potem grupa regularnie dostarczała update'y do „swojego" dzieła, skutecznie stawiając opór coraz to nowym zabezpieczeniom producenta.

3. Wielu z nas bardzo rozczarowała kwestia legendarnego już **FALLOUTA 3**. Skutkiem zawirowań prawno-finansowych nad grą pracują teraz nie ludzie z Black Isle, ale Bethesda Software, chłopaki odpowiedzialni za MORROWINDA. Nikt nie wątpi w umiejętności zespołu, ale czy trzeci FALLOUT będzie wciąż FALLOUTEM, a nie post-nuklearnym MORROWINDEM? Fani świętokradztwa nie zniosą.

Konwersje, które załamały pececiarzy

1. **SPIDER-MAN 2**. Zupełnie inna gra. Biedniejsza, mniejsza, brzydsza i bardziej dziecinna. To tak jakby zamiast VICE CITY próbowano wcisnąć ci MAJKOWE PIOSENKI z autografem autorki.

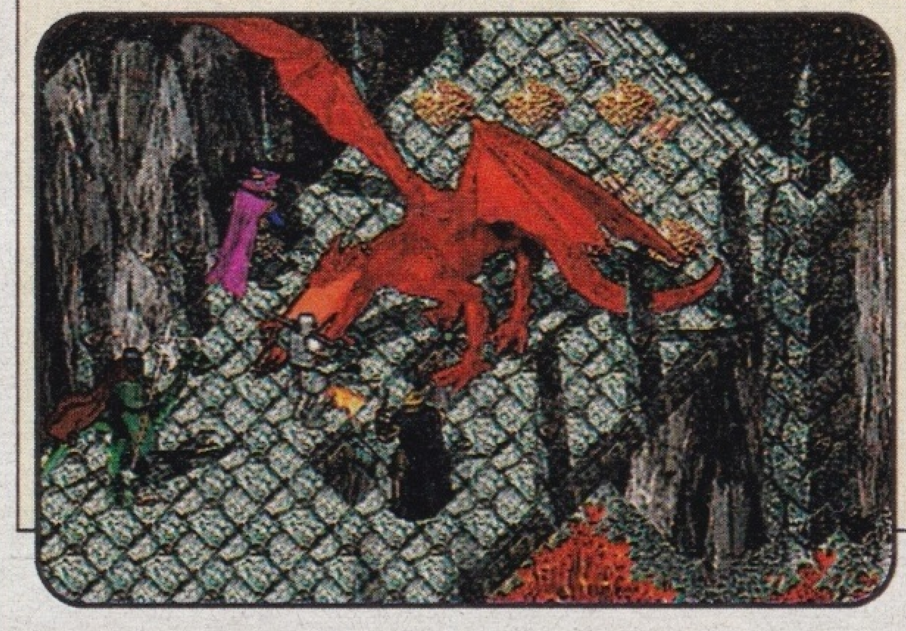


2. **WIĘZIEŃ AZKABANU** czyli Harry wykastrowany. Wyleciało kilka ciekawych zagadek i mnóstwo fajnych poziomów. Nic dziwnego, że grę kończy się w 5 godzin.

3. **SHREK 2**. Bardziej lewy niż prawy, i to mimo dobrego spolszczenia. Plotka głosi, że wersja konsolowa zostanie raz jeszcze przeniesiona na pecety. Czekamy!

Ulubione gry Żabiszcza

1. **ULTIMA ONLINE**. Zielony gra w nią bez przerwy, kuta jakieś potwory, wraz z kumplami łazi po jaskiniach w poszukiwaniu nieistniejących skarbów. Gra wygląda jak pół kupy słonia zza krzaka, ma grafikę rodem z 1974 roku i żadnej fabuły. W dodatku trzeba za nią bulić co miesiąc i co chwila dokupywać jakieś śmierdzące, zjełczałe dodatki.



2. **MEDIEVAL:TW**. Zabić, zatłuc, spalić i zrównać z ziemią. To oficjalna taktyka Żaboła w strategii średniowiecznej MEDIEVAL. Skończył kampanię chyba wszystkimi możliwymi nacjami, oprócz Polski (granie naszymi ziomalami zawiesza mu komputer – a to ciekawy okolicznik zbiegów...).

3. **STAR WARS GALAXIES**. Gra zniszczona przez zaprzyjaźnioną redakcję „CD-Action" (ocena 3/10) przez długi czas znajdowała się w TOP3 rozanielonego Żaby. Chłopak bulił kupę kasy za utrzymanie konta, z którego korzystał przez godzinę miesięcznie. Przy okazji rozwalił potężny Starport, co odbiło się szerokim echem wśród starwarsowej społeczności. Ot, dopuścić płaza do kompa...

Najlepsza muzyka w 2004

1. **VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES**. Na ścieżce dźwiękowej gry pojawiło się wprawdzie wiele utworów zacnych wykonawców, jednak to kawałek „Bloodlines" autorstwa mistrza Jorgensena (Ministry) sprawił, że produkcja jest czymś wyjątkowym. Świetna muzyka do niecodziennej gry.



2. **WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR**. Wspaniałe chóry doskonale zagrzewają do ciężkiego boju z Orkami. Cudownie monumentalna muzyka, bardzo patetyczna, miejscami wręcz barokowa. Ekstra.

3. **DOOM 3: THE LEGACY** za motyw tytułowy autorstwa Chrisa Vrenny (ex – Nine Inch Nails). Chociaż oczywiście zdajemy sobie sprawę, że ten kawałek to jedynie wprowadzenie do piekła...

Polskie serwisy www o grach PC

1. **Gry-OnLine** jest serwisem rozbudowanym, oferującym zapowiedzi nadchodzących tytułów, galerie obrazków, ciekawe wywiady, pogłębione recenzje oraz doskonałe, niezwykle szczegółowe poradniki. W porównaniu do swojego największego konkurenta – gry.wp.pl – jest w większym stopniu skomercjalizowany. Internauci muszą bulić ciężką kasę za dostęp do wszelkich informacji.

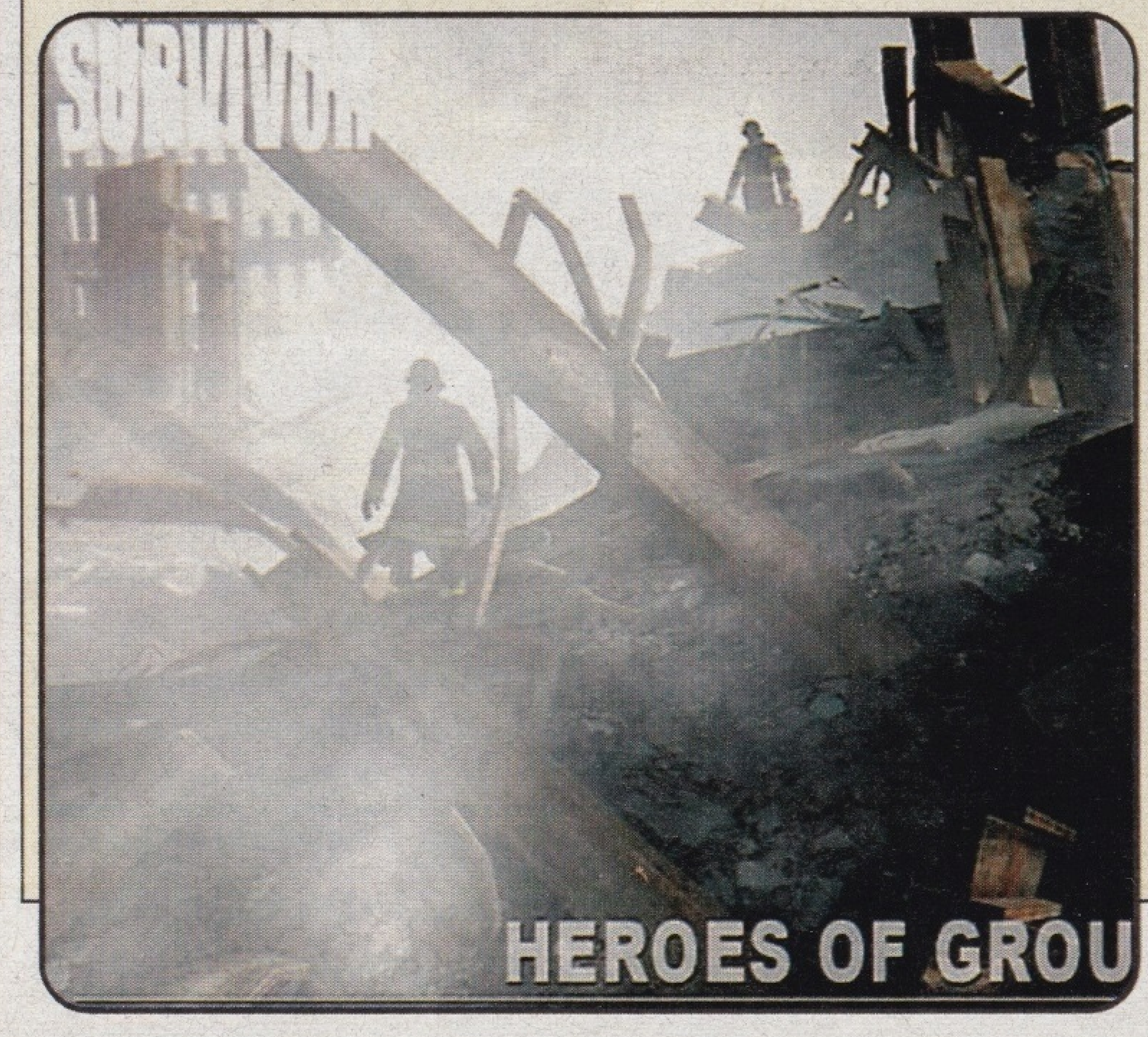


2. **Wortal Wirtualnej Polski** w żadnym stopniu nie ogranicza dostępu do informacji, które już ukazały się w głównej części serwisu. Ma świeże recenzje oraz mnóstwo nowinek. Jego wadą są natomiast poradniki. Mimo to stanowi najpopularniejszą bazę informacji o grach w Polsce.

3. Reszta stawki podąża za wyżej wymienionymi, jednak jeszcze im nie dorównuje. O trzecie miejsce w moim minirankingu walczą **http://gry.onet.pl/** i **http://gry.interia.pl/**. Jeszcze nic straconego – sytuacja zawsze może ulec zmianie.

Chore gry w produkcji

1. **SURVIVOR**. Gra w bezczelny sposób wykorzystuje największe tragedie w historii ludzkości. Minęły trzy lata od zniszczenia WTC i śmierci setek niewinnych osób. Wydarzenie, które miało zmienić świat, a zwłaszcza Amerykę i Amerykanów, już się skomercjalizowało. W SURVIVOR będziesz walczył o przeżycie w gruzach WTC, trafisz na pokład Titanica, na trzęsące się ziemie Meksyku oraz do Hiroshimy na chwilę przed wybuchem bomby atomowej. Chore, ale nieźle pomyślane! Będzie kasiorrra!



2. **JFK: RELOADED**. Prezydent Kennedy, dziwkarz powiązany z mafią, wciąż cieszy się w Stanach Zjednoczonych szacunkiem wielu ludzi. Dlatego pomysł Traffic Games szokuje... W grze wcielasz się w Lee Oswalda i samotnie przygotowujesz krwawy zamach. Informacja o programie – o ironio! – pojawiła się w Sieci w 41. rocznicę tragicznej śmierci prezydenta.

3. **ROTLICHT TYCOON 2**. Pewna mało znana niemiecka firma ogłosiła, iż przygotowuje sequel swego przebojowego(!?!) symulatora... burdelu. Gracz wcieli się w alfonsa zarządzającego siecią ekskluzywnych domów schadzek. Będzie też inwestował w panienki i kupował czerwone żarówki. Dziwne, ale Joel już się ślini...

Gry, których nie zobaczymy na pecetach

1. Stawkę rozpoczyna przekozacki **BURNOUT 3: TAKEDOWN...** Urywająca głowę prędkość, karambole na kilkadziesiąt aut, długie wypasione trasy, a wszystko to ubrane w grafikę, która zachwyciłaby niejednego zatwardziałego pecetowca. Wielka szkoda, że nie pogramy w to sobie na naszych poczciwych blaszakach.



2. **FABLE**. Ukochane dziecko Petera Molyneuxa, nie tak genialne, jak chwalił je ojciec, wciąż jednak stanowiące kawał znakomitej gry. Unikalne połączenie gry akcji, RPG i przygodówki z elementami THE SIMS, na dodatek okraszone mnóstwem innowacyjnych patentów. Mocny argument przemawiający za kupnem Xboxa. Co prawda mówi się, że program trafi na PC, jednak jak dotąd oficjalnego potwierdzenia brak.

3. **NINJA GAINEN**. Połączenie najlepszych cech oldschoola i nowoczesnej technologii. „Chodzona bijatyka" w ujęciu TPP zjednała sobie miliony fanów głównie za sprawą kosmicznego, bardzo złożonego systemu walki, którego opanowanie zajmuje długie dni. Dodajmy do tego wspaniałą grafikę, rewelacyjne filmiki, mnogość broni i bardzo wymagających przeciwników. Rzecz, o której pecetowcy mogą tylko pomarzyć i kolejny as w rękawie posiadaczy konsoli Billa.

Najbrutalniejsze gry

1. **MANHUNT**. Chora gra! Wśród brutalnych programów należy jej się palma pierwszeństwa; producentom chyba palma odbiła, że wpadli na pomysł stworzenia programu, w którym musisz efektownie mordować na oczach milionów rozentuzjazmowanych widzów. A im bardziej wymyślny mord, tym lepiej. Reklamówka czy łom, ucinanie głów czy wbijanie noży w plecy, pistolety na gwoździe itd. Niedobrze mi się robi, gdy myślę o tej beznadziejnej, głupiej i bezsensownej grze.



2. Codename 47 z **HITMAN CONTRACTS** ze swoimi wymyślnymi morderstwami na zlecenie wygląda przy MANHUNCIE wręcz na konserwatystę i estetę. By nie powiedzieć: skapcaniałego ramola. Mimo to gra aż ugina się od brutalności, a scenki w rzeźni są mistrzostwem świata.

3. Zdobywcy trzeciego miejsca – ex equo **DOOM 3** i **THE SUFFERING** – wyróżniają się mrocznym klimatem i dużą ilością krwi, ale nie powodują przynajmniej odwrotu obiadu z czeluści zniesmaczonego żołądka. MANHUNT na stos! Palić, palić, palić!

Trendy ostatnich lat

1. Hybrydy gatunkowe, czyli łączenie kilku gier w jedną. Weźmy na przykład **DEUS EX**, w której do klasycznego FPP'a dodano szczyptę role-playing. W **SPELLFORCE** z kolei zgrabnie połączono strategię czasu rzeczywistego także z RPG. Czasem z eksperymentów tworzy się wręcz odrębna kategoria – jak to ma miejsce w przypadku „action-stealth". Jej przedstawicielami są i HITMAN, i THIEF, i SPLINTER CELL – a więc gwiazdy na komputerowym firmamencie.



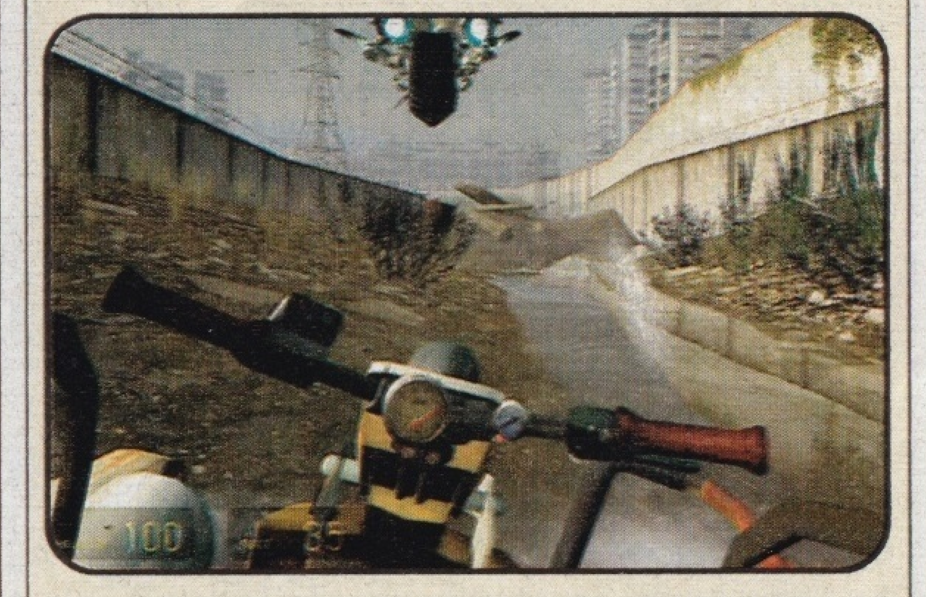


2. Pojawianie się najnowszych gier w bardzo przystępnych cenach. Tanie serie potrafią zaoferować nowości już za 20 złotych, co – jak sądzę – każdego potencjalnego odbiorcę bardzo cieszy. Szkoda tylko, że szalejące piractwo podcina dystrybutorom skrzydła i uniemożliwia wydawanie więcej tanich gier, zwłaszcza tych lepszych.

3. Śrubowanie jakości technicznej (szczególnie graficznej) gier. Z jednej strony otrzymujemy dzięki temu dzieła coraz doskonalsze, ale z drugiej... Czy producenci tym samym nie zawężają kręgu odbiorców? Jak tak dalej pójdzie, niedługo żeby zagrać w najnowszego FPP'a, trzeba będzie posiadać rakietę kosmiczną, a nie blaszaka.

Najbardziej widowiskowe

1. **HALF-LIFE 2**. Co tu mówić, wszyscy wiedzą. Najbardziej oczekiwany engine graficzny roku, te sprawy...



2. **WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR** za porażająco rzeczywiste bitwy miniaturowych figurek. Także za absolutnie bezbłędną animację postaci, godną co najmniej Oscara w oddzielnej kategorii.

3. Teraz Polska. **PAINKILLER**, bo nie ma nic lepszego jak tony eksplodujących fontannami krwi zombie. Brawa za design poziomów oraz projekty przeciwników, bossów i uber-bossów.

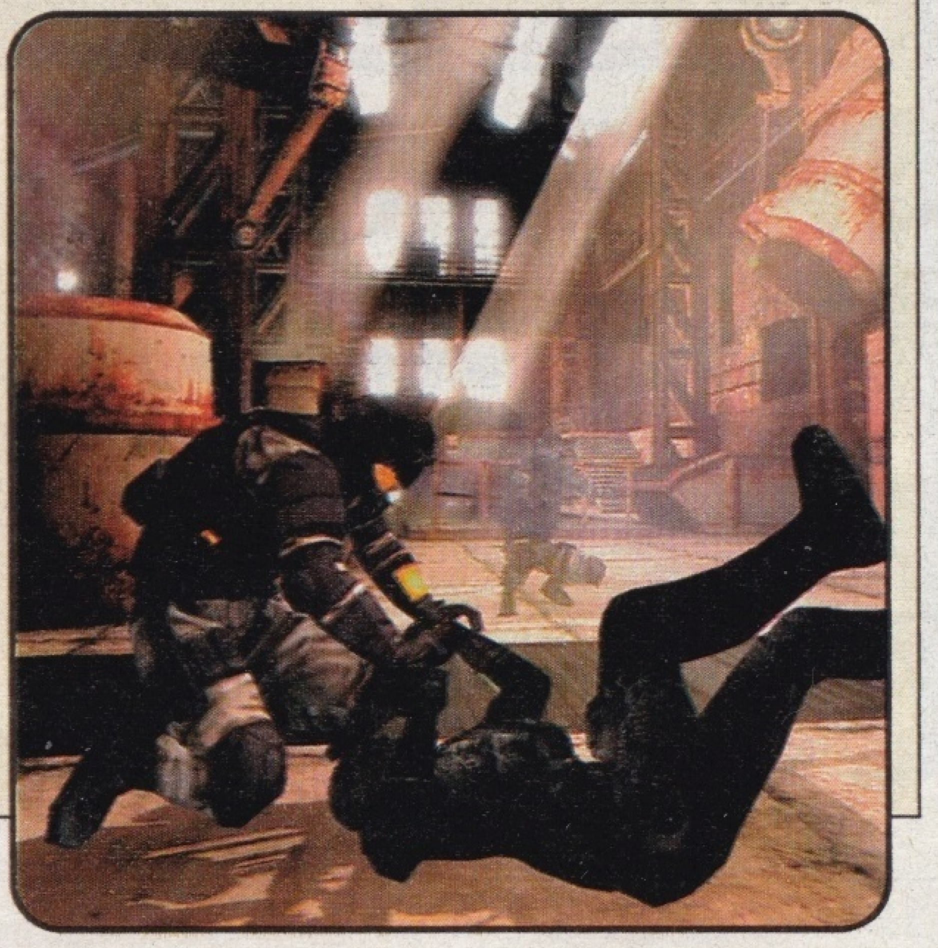
Oczekiwane produkcje 2005 roku

1. Największą, najgłośniejszą i najbardziej oczekiwaną produkcją roku 2005 jest z pewnością **GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS**. Sytuację dodatkowo podgrzewa fakt, iż gra ukazała się już na konsoli PS2 i zdążyła zebrać od recenzentów oraz graczy najwyższe z możliwych ocen. Teren działań ma składać się z 3 miast – każde porównywalnej wielkości do poprzednich odsłon GTA. Rozgrywka będzie bardziej rozbudowana niż w niejednym RPG, a całość zespolona przemyślaną i wciągającą fabułą. Gra ma ukazać się dopiero w drugim kwartale 2005.



2. Drugą oczekiwaną pozycją jest kontynuacja **KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**, czyli cRPG osadzony w świecie „Gwiezdnych wojen" o podtytule THE SITH LORDS. Jak można było przewidzieć, pracując przy nowej odsłonie skoncentrowano się na szlifowaniu istniejących elementów, a nie na dokonywaniu gigantycznych przeróbek, które mogłyby odebrać grze jej niesamowity czar. Efekty będzie można podziwiać już w lutym 2005 roku.

3. Oczy wielu skierowane są również na **SPLINTER CELL: CHAOS THEORY**, trzeciej części ambitnej gry akcji. W nowej odsłonie zaimplementowano nowiutki silnik graficzny. Na szczęście zmiany nie ograniczają się tylko do wizualnych wodotrysków, usprawnienia objęły także SI przeciwników, alternatywne rozwiązania misji, nowy wskaźnik skradania oraz fizykę świata. Już 15 marca 2005 wcielisz się znów w Sama Fishera.



Polska: jedna rządzi, reszta w tyle

1. **PAINKILLER**. Iście diabelska gra, która rozanieliła mnie niczym trzy lata temu SERIOUS SAM. Dopracowana, widowiskowa, wciągająca, totalnie głupia i odstresowująca – dokonała tego, czego nie dokonał CHROME. Podbiła Zachód. Uczyniła z Adriana Ch. polskiego Johna C. That's real pain in the Joel's ass (as usually)...



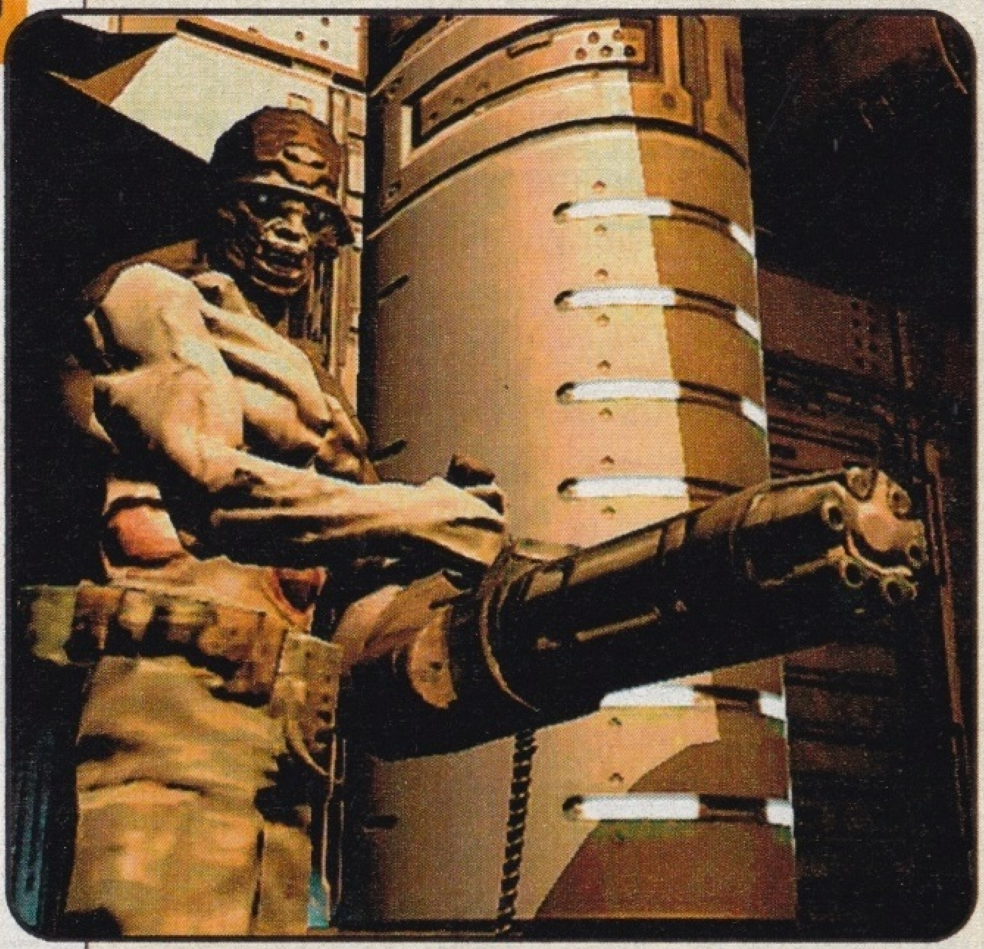


2. **XPAND RALLY**. Rajd samochodowy, ale za to jaki! Świetnie wyglądający, dostatecznie realistyczny, z mnóstwem smaczków oraz niecodziennych opcji. Panowie Colin i Richie nie mieli z nim większych szans. Obawiam się jednak, że na Zachodzie nie zrobi wielkiej kariery.

3. **GORKY ZERO DWA**. Naprawdę przemyślany i ciekawie zaprojektowany shooter TPP, wykorzystujący znany silnik Renderware. SPLINTEROWI raczej nie podskoczy, ale całą masę rywali odprawi z kwitkiem. Ma klimat!

Najlepsza grafika 2004

1. To bodaj najtrudniejsza kategoria do oceniania, bo obecnie właściwie 90 procent tytułów ma dobrą grafikę (a w przypadku shooterów wszystkie). W efekcie w roku



2004, choć zabrzmi to pewnie jak wyświechtany frazes, w kategorii „najlepsza grafika" nie sposób pominąć **DOOMA 3**, który technikalia opanował wręcz do perfekcji. To, co migocze graczowi przed oczami, można określić jedynie jako „ultrarealizm". Od razu nasuwa się refleksja – popatrzmy na DOOMA 2 i podoomajmy chwilę, jak niewiarygodnie ostro grafika ewoluowała w niecałą dekadę!

2. DOOMOWI w gatunku FPP/TPP kroku dotrzymywały jedynie trzy tytuły: **FAR CRY, SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW** oraz **HALF-LIFE 2**. Wszystkie wypachnione, dopracowane i wciągające, a do tego walące po oczach jak światła rozpędzonego pociągu (w tunelu, ma się rozumieć). Niestety, dwa pierwsze nieco słabsze od strony technicznej niż dzieło Carmacka.

3. Reszta gatunków została w tyle. W samochodówkach zatrzęsienie dobrej grafy – od **COLINA po TOCA czy NFS: UNDERGROUND 2**. Przygodówki – tu aż miło było popatrzeć na kolejne części **MYSTA i SYBERII**. Z kolei w RPG zwróciłbym uwagę na **SPELLFORCE**. I tak można ciągnąć baaardzo długo...

Największe ściemy

1. **CODENAME PANZERS** jako gra antypolska. Genialny temat na okres ogórkowy, aż



dziwne, że tak wiele osób uwierzyło w rzekomą antypolskość tej wciągającej węgierskiej gry.

2. Zabezpieczenia **HALF-LIFE 2** nie do złamania. Jakoś dziwnym trafem setki tysięcy osób tną w gierę i nielegalnie rejestrują się na STEAMIE. Niektórych Valve blokuje. Niektórych...

3. **DOOM 3** w wersji PL. Miał być tańszy i w ogóle miał być. Jest połowa listopada i gry nadal nie ma. Ponoć pojawi się pod koniec miesiąca... Która to już data premiery?

Największe zagrożenia gier PC

1. Okazuje się, iż największym zagrożeniem gier PC są konsole. Maszynki do gier są względnie tanie, łatwe w obsłudze, mniejsze gabarytowo oraz nie wymagają oddzielnego monitora ani specjalnego miejsca. Na dodatek dzięki poręcznym padom świetnie sprawdzają się przy szybkich grach. W efekcie niektóre gatunki gier zostały już praktycznie wyparte z pecetów – jak mordobicia czy zręcznościówki. A to dopiero początek.





2. Niewątpliwa zaleta pecetów, czyli możliwość ich dowolnej konfiguracji, jest jednocześnie ich poważną wadą. Pojawia się problem kompatybilności gry z dziesiątkami, jak nie setkami różnych konfiguracji sprzętowych oraz sterowników, co ostatecznie podwyższa koszty produkcji. O wiele łatwiej i taniej wyprodukować grę na konsolę, która jest prawie identyczna u wszystkich użytkowników.

3. Piractwo również zbiera swoje żniwo. Pecet jest wyjątkowo narażony na tę plagę. Dzięki sprzętowym zabezpieczeniom oraz ograniczeniom w dostępie do narzędzi programistycznych konsole zdają się być bardziej odporne na działania piratów. Czy konsole zepchną pecety na boczny tor? Oby nie.

Fatalnie wydane produkcje

1. **FAR CRY**. Głośny tytuł, jedna z najlepszych gier roku. Powinna być wydana modnie, bez najmniejszych błędów i jakichkolwiek niedoróbek. Polski dystrybutor postarał się, by główny bohater miał głos idioty, a błędów było sporo i ciut-ciut. I dziwić się ludziom, że sięgają po angielskie piraty!



2. **WESTERNER**. Fajna przygodóweczka, która mogła sporo zamieszać na rynku. Nie zamieszała, bo... ktoś nie nauczył się polskiego, a fuchę w Cenedze dostał. Szkoda, bo grać w to coś zupełnie nie idzie.

3. **NITRO FAMILY**. Gra szalenie tania i jak na swoją cenę znośna, gdyby nie bezczelność dystrybutora, który na pudełku zapodał cytat ze swojej własnej gazetki, w której napisał, że to strzelanina roku. Goście z Valve palnęli sobie w łeb, a Carmack wstąpił do zakonu paulinów, uprzednio zmieniając imię na Polyanna.

Najbardziej usypiające gry

1. Osławiony **CHESSMASTER 10000**. Przy odrobinie farta można zmusić kompa, by myślał godzinę nad każdym ruchem. Szanse na rozpykanie go są wówczas niewielkie, ale za to jaka akcja, jakie emocje! Aż cały drżę!



2. **BROKEN SWORD 3: SLEEPING DRAGON**. Pospał się smok, zasnąłem i ja. Wszystko przez to, że nie mogłem znaleźć pewnego maciupkiego przedmiotu. Łaziłem jak głupi po jakiejś osadzie, gapiłem się na wszystko, macałem, ziewałem. Ależ to nuuuuuuuda była! Sama gra jest jednak niczego sobie.

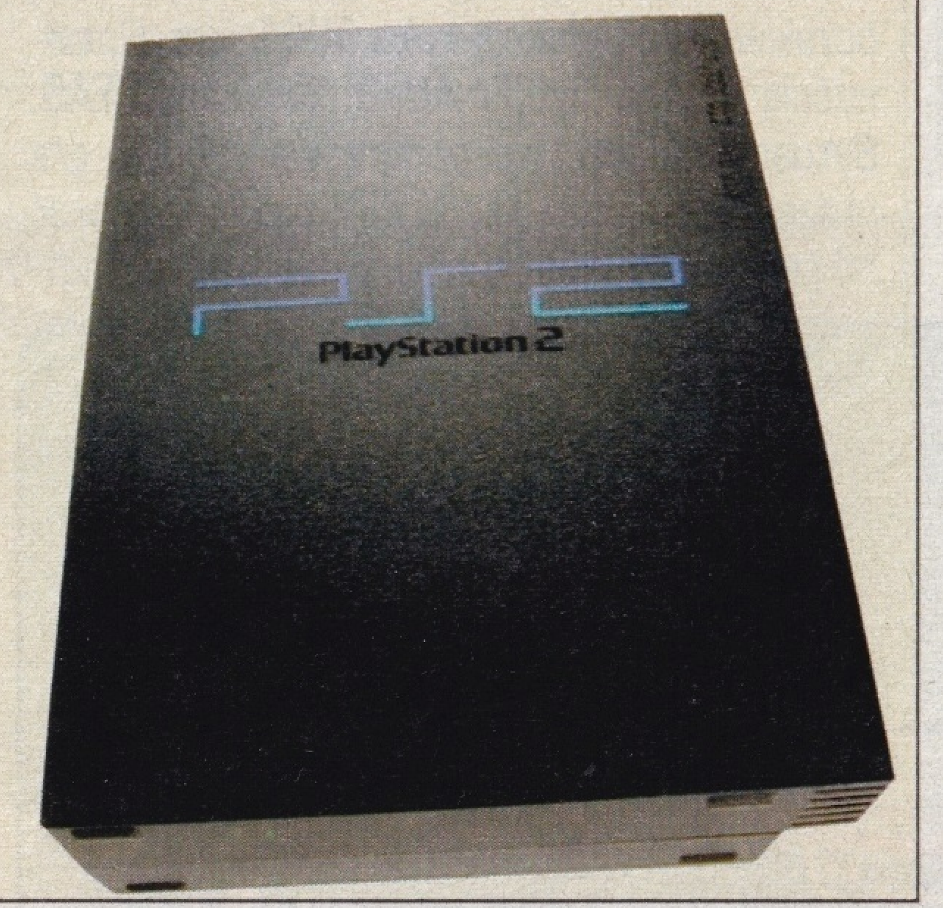
3. **SILENT HILL 4**. Przyjąłem założenie, że gram tylko w nocy. Tylko po dwunastej, bo to przecież godzina duchów. I co? Zasypiam po godzinie. Wszystko przez to, że wcześnie wstaję...

Powody, dla których pecet umrze

1. Gdyż konsole w wielu przypadkach bardziej nadają się do do zabawy. Ale, ale... Takie gadanie słyszymy przecież dość często, więc nie ma czym się przejmować.

2. Efekt cieplarniany. Jak wiadomo, temperatura na Ziemi stale wzrasta i pewnego dnia może być po prostu za gorąco, żeby chciało nam się włączyć ulubionego blaszaka. Ta teoria jest oczywiście bzdurna. Przedtem zaleją nas przecież roztopione lodowce.

3. Gry planszowe. W końcu styl retro jest w modzie.



Ulubione zabawy grafików Clicka!

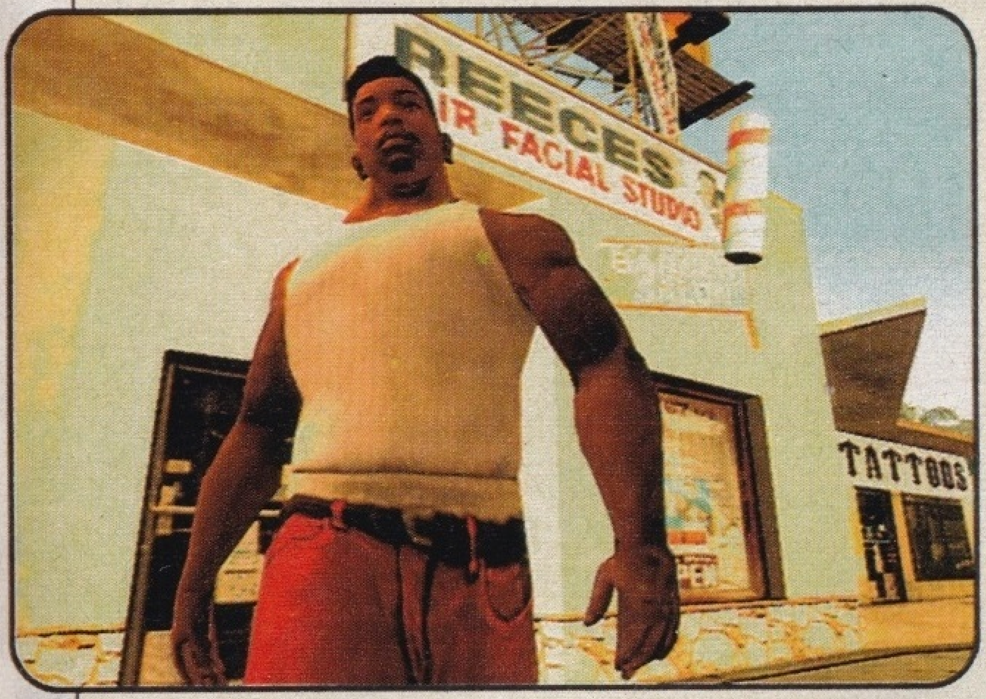


1. **Bubble Trouble.** Malutka rybka, która morduje liszaje panoszące się na planszy, zbiera bonusy i przepycha kamienie. Jednym słowem, gra tak głupia, że aż strach. A jednak clickowi składacze poświęcili jej najlepsze lata swojego życia, stracili na niej wzrok, słuch i dobry gust. Katowali rybola w dzień i w nocy, bili kolejne rekordy, odkrywali sekrety. Nie mieli zresztą wyboru. Na złomiastym Macu żaden SPLINTER nie pójdzie...

2. **Rzuty do celu.** Każdy wie, że w czasie wytężonej pracy graficznej, spalane są znaczne ilości kalorii. Co jakiś czas trzeba wrzucić coś nieco na ruszcik, lub jak kto woli na ząb. Kanapeczka, ogóreczek, indyczek, sałatka. Po takiej uczcie pozostają odpadki, z którymi trzeba coś zrobić. My mamy na to złoty środek - zawody w rzucaniu do Randalla. Przyjmując precyzyjną pozycję ciała przy własnym biurku i wykonując odpowiedni ruch posuwny ręką, każdy z nas jest w stanie trafić w kąt redakcji, w którym Randall właśnie fascynuje się kolejną panienką ze stron XXX.

3. **Gluty z płyt CD.** Dołączane z reguły przez czasopisma, których nie stać na foliowy worek. Lepsze do rzucania niż pająk, mniej śmierdzące niż kupa. Mają spore wartości odżywcze oraz znaczne właściwości klejące. Doskonale lepią się do włosów – dzięki nim czapeczka nie spada nawet podczas zwlekania delikwenta po schodach...

Najlepsze gry na konsole w 2004



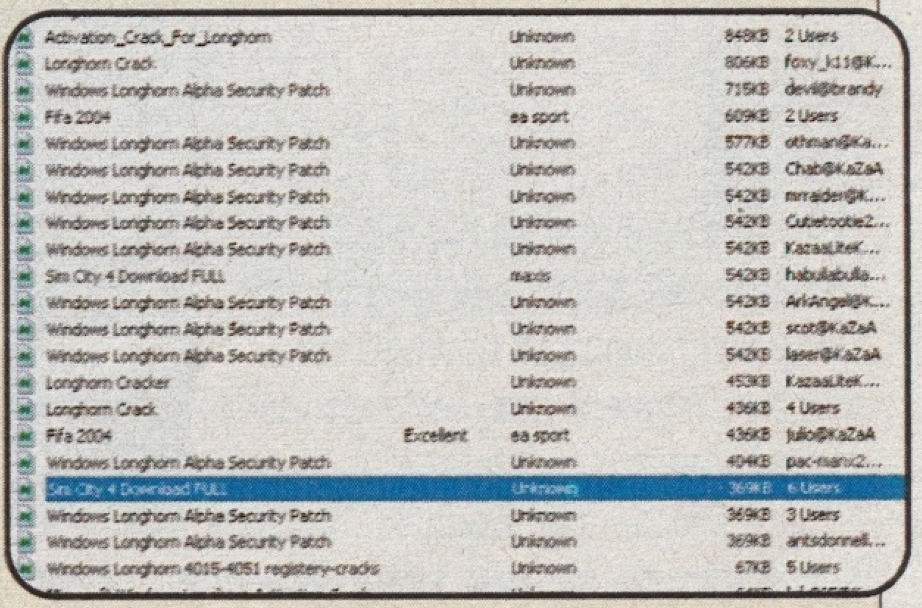
1. GTA: SAN ANDREAS na PS2. Kolejna odsłona najlepszej serii w historii elektronicznej rozgrywki. Trzy gigantyczne miasta, pełna swoboda działania, ziomale i całe mnóstwo brutalności, wybuchów, pościgów oraz bezprawia. Po prostu ekstra.

2. FABLE, czyli najbardziej ambitny projekt Petera Molyneuxa na Xboxa. Fabularna gra w świecie fantasy, w której nie byłoby nic szczególnego, gdyby nie fakt, że twoja postać zmienia się w zależności od stylu grania. Tak więc możesz być tutaj dzielnym rycerzem w lśniącej zbroi, ale jeśli chcesz – możesz być tak zły, że aż wyrosną ci rogi, a ludzie na twój widok będą uciekać w popłochu. Nieźle, co?

3. HALO 2 lub CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY dla Xboxa. Dwie świetne strzelaniny FPP zrealizowane z klasą i – jak to się ładnie mówi – na poziomie. Produkcje, dla których warto zainteresować się konsolą firmy Microsoft.

Najpopularniejsze źródła gier

1. Net. Bez komentarza.



2. Kiosk. Gry z czasopismami i czasopisma z grami sprzedają się jak świeże owieczki w królestwie zoofilii. Niektórzy twierdzą nawet, że oto rodzi się w Polsce zupełnie nowy sposób dystrybucji oprogramowania. W Niemczech, Czechach i na Słowacji już od nas ściągają. Czas na Stany Zjednoczone! Niech żyje polska myśl techniczna!

3. Nowo otwarte supermarkety. Zawsze mają atrakcyjne przeceny i lecą sobie w kulki z „sugerowanymi cenami dystrybutora". Trzeba tylko wyjechać ze śpiworem do odpowiedniego miasta, walnąć się pod drzwi, doczekać otwarcia i luuuuuuuuuu, pognać na pokoje. Prócz gier można zdobyć śmiesznie tanie odtwarzacze DVD, telewizory z promocji (walą się po tygodniu) oraz banany po 99 groszy kilo. Sflaczałe i czarne. Okazja!

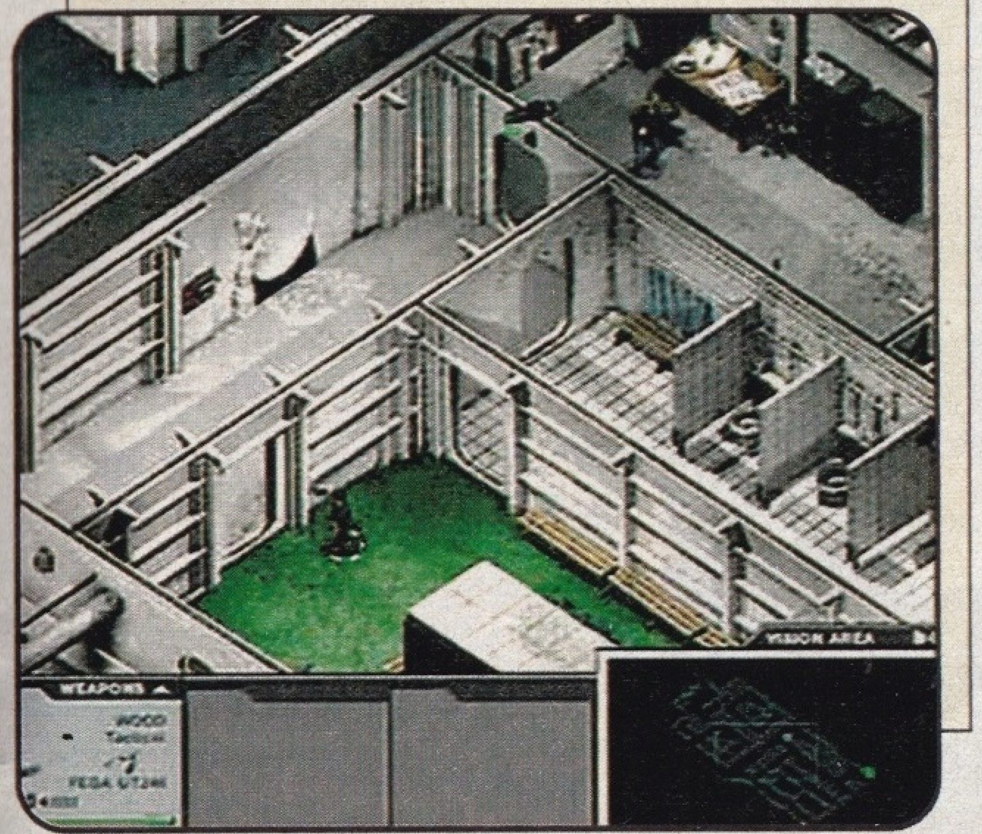
Najgorzej oceniane gry na świecie

1. MARS: BUNT ROBOTÓW. W zestawieniu najgorzej ocenianych znanych produkcji (celowo pominęliśmy tytuły budżetowe) ta gra wysunęła się na czoło. Dzieło Rosjan z jakiejś dziwnej firmy miało wszystko to, czego dobra produkcja posiadać nie powinna. Słabiutka grafika, kuriozalny scenariusz, Sztuczna Nieinteligencja do potęgi piątej, do tego błędy, błędy, błędy. Wydana w Polsce poprawiona wersja była deczko lepsza... Ale i tak płakać się chciało.

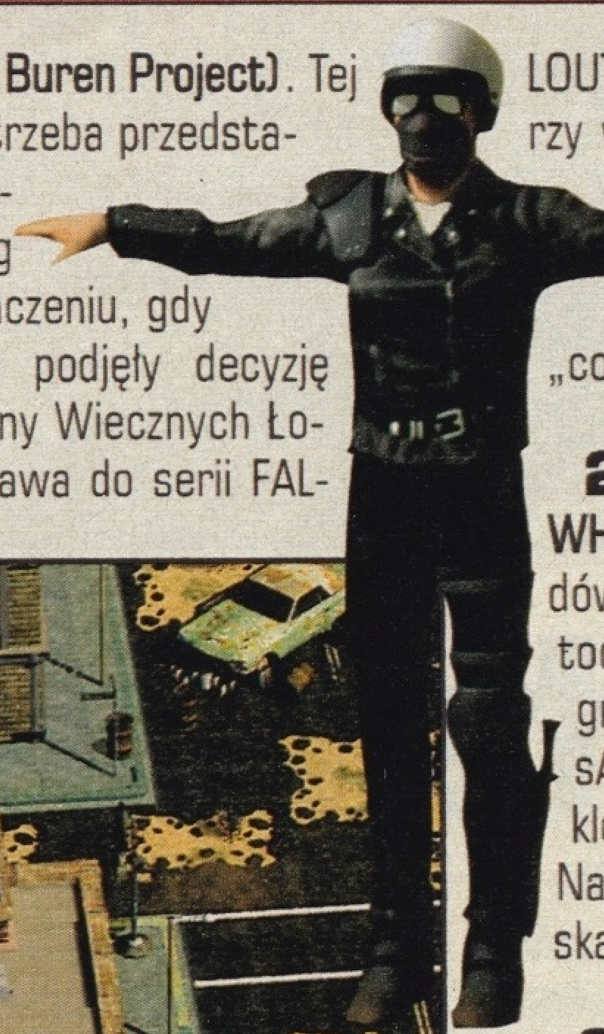


2. APOCALYPTICA. Według reklam i zapowiedzi tytuł przepotężny, TPP'owa odmiana QUAKE 3 ARENA. W rzeczywistości kiszka z makiem, tak sztampowa i śmierdząca, że aż się płakać chciało. Żadnych emocji! Żadnej strategii! Byle do przodu i z byka! W dodatku tym razem tu świat ujrzał poprawioną wersję gry. My mieliśmy ją wcześniej, ale w nieco gorszej odmianie. Buuuuuuu!

3. TRZECIA FALA. Niby podróbka COMMANDOS, niby przemyślana i ładnie pomalowana, ale... w CLICKU! dostała zasłużoną pałencję. Kłopoty ze sterowaniem, Sztuczną Inteligencją i logiką, nudne misje i bardzo ograniczone możliwości poszczególnych członków oddziału – oto największe wady tej produkcji. Co ciekawe, porażką było też podobne gatunkowo CHICAGO 1930. Po jedenaste... nie klonuj!



Gry, których nie będzie



1. FALLOUT 3 (Van Buren Project). Tej gry chyba nikomu nie trzeba przedstawiać. Kontynuacja kultowego role-playing była już ponoć na ukończeniu, gdy jakieś mściwe bestie podjęły decyzję o odesłaniu jej do Krainy Wiecznych Łowów. Na szczęście prawa do serii FALLOUT przejęła firma Bethesda, która tworzy własny tytuł, zaś szczątki VAN BUREN pochwyciła grupa fanów, która – jeśli wierzyć plotkom – zamierza „coś" z nimi zrobić.



2. FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS. Kontynuacja klasycznej przygodówki o nieokrzesanym członku bandy motocyklowej. Mogła wyjść z tego świetna gra, chociaż... przecieki z firmy LucasArts sugerowały, iż będzie to raczej klon ostatniego, nieudanego Larry'ego. Na szczęście bądź nieszczęście projekt skasowano bez podania przyczyny.

3. BLACK 9. Bardzo widowiskowa zręcznościówka TPP, robiona na silniku Unreal Warfare i opowiadająca o sekretnej walce o władzę nad światem. Dwadzieścia rodzajów broni, inteligentni przeciwnicy, dobra muzyka... i nic. Skasowane. Bo nie było pieniędzy na kontynuowanie projektu.

Najbardziej gorące gry 2004



1. SINGLES. Erotyka pełną parą. I to niekonieczne różnopłciowa. W tej niemieckiej grze łączyć możesz osobników jednej płci. Oczywiście łatwiej i lepiej jest zeswatać mężczyznę z kobietą, ale... w końcu żyjemy w czasach tolerancji. Generalnie zabawa przypomina THE SIMS. Wprowadzasz się do niewielkiego apartamentu wraz z nieznaną sobie współlokatorką bądź współlokatorem. Powoli poznajecie się i zaprzyjaźniacie. Z czasem przestajecie się krępować, przyzwyczajacie się do swoich wad i zaczynacie odkrywać zalety. Koniec końców lądujecie w łóżku. Program zdecydowanie nie dla dzieci... Bo mogą być z tego dzieci.

2. STRIP POKER EXCLUSIVE. Klasyczna giera w pokera z kilkoma średniej urody paniami jako dodatkiem do innych pań, również średniej urody. Siadasz za stołem, rozdajesz karty, po czym wpatrujesz się w ślipia takiej. Babolak daje się nabrać, pasuje, poddaje się bądź sprawdza. Przegrywa, więc zrzuca łaszek. Mało to finezyjne, ale Joel spędza przy SPE całe dnie i noce.

3. GIBO. Japońska erotyczna przygodówka z zakręconą fabułą i ładnymi, mangowymi animacjami. Gracz kieruje młodym chłopcem cierpiącym na kompleks Edypa. Biedaczysko może na szczęście liczyć na pomoc równie młodych, a przy okazji bardzo jurnych dziewcząt...



Cała prawda o Randallu



1. Nie sprząta. Na jego biurku brakuje dziada z babą. Są za to jakieś płyty sprzed trzech lat, ciasteczka sprzed trzech miesięcy i kolekcja pleśni z wrześniowego obiadu. Do tego zestaw butelek pełnych niedopitej, rozgazowanej coli, jakieś dokumenty, stare książki i pół tony listów od czytelników. Całość klei się do podłogi i ściąga muchy z całego osiedla. Jeśli chcesz mieć mieszkanie wolne od tych brzęczących paskud, przeprowadź się na Gocław. Sterylność i amuchowość gwarantowana. (*Czysta złośliwość Joela, ktory zazdrości, iż ludzie piszą tylko do mnie, a nie do niego. Poza tym, co złego jest w tworzeniu domowego, swojskiego klimatu w miejscu swojej pracy?! - Randall*)

2. Nie zna się na komputerach. Jego redakcyjny złom psuje się średnio raz na tydzień, wywalając dziwaczne błędy bądź całkowicie odmawiając współpracy. Był sezon, w którym monitor kaszanił mu się dosłownie codziennie, wyświetlając przekłamania, dymiąc bądź gubiąc ostrość. Od dialerów i aktywnych łącz do stronek z panienkami jego system aż się ugina. Jest naprawdę źle. (*Redakcyjne PC-ty nadają się tylko do muzeum! Panienki mam, choć cokolwiek leciwe, więc nie muszę dyszeć przed monitorem za często - Randall*)

3. Nie pisze książek. Tak naprawdę tworzą je Joel z Froggerem, pozwalając kumplowi z roboty podpisać się pod nimi. Współpraca pomiędzy prawdziwymi autorami układa się pomyślnie – Żabol wyspecjalizował się w spółgłoskach, a Joel w samogłoskach. (*no to akurat prawda, bo bystry nie jestem - Randall*). Działa to stymulująco na płodność obu panów.

teksty: Michał „Joel" Zacharzewski, Tomasz „Coval" Kowalski

Co nowego na konsole?



Nikt nie zaprzeczy, że rynek gier konsolowych jest od dobrych kilku lat najszybciej rozwijającą się działką elektronicznej rozrywki. Gwiazdka i początek nowego roku to idealny moment na wypuszczenie oczekiwanego od miesięcy tytułu i wskoczenie na podium najlepiej sprzedających się gier roku. Wiadomo, okres świąteczny to czas sprzyjający wydawaniu kasy. Zatem jeśli nie wiesz jeszcze, co chcesz pod choinkę, oto parę propozycji.

Jeśli nie chce ci się czekać, jest już na rynku kilka gier wartych zachodu. Po pierwsze – **GTA SAN ANDREAS** (PS2), czyli doskonała kontynuacja gangsterskiej serii, tym razem z Murzynem w roli głównej. Jest też **DEF JAM: FIGHT FOR NY** (PS2, GCN i Xbox) – świetna bijatyka z całą masą amerykańskich raperów. Jeśli któregoś nie lubisz, zawsze możesz mu spuścić łomot. Obowiązkowy tytuł dla konsolowych ścigantów to na pewno **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2** (PS2, Xbox, GCN, GBA) ze stajni Electronic Arts. Fani serii LORD OF THE RINGS nie mogą przejść obojętnie obok **THIRD AGE** (PS2, Xbox, GCN, GBA), a deskorolkowcy obok **TONY HAWK'S UNDERGOUND 2** (PS2, Xbox, GCN, GBA). Fani platformówek na pewno mają już **SLY 2** (PS2) i **RATCHET & CLANK 3: UP YOUR ARSENAL** (PS2). Nie można też zapomnieć o fenomenalnym FPP **KILLZONE** (PS2). Nie posiadasz jeszcze tych tytułów? No to masz sporo zaległości :-).





MARIO PARTY 6

Produkcja: Nintendo
Premiera: 01.12.2004
Platforma: GCN

Czym jest seria MARIO PARTY? To gra planszowa, która ze zwykłą planszówką nie ma nic wspólnego – no, może poza planszą :-). W zawodach bierze udział czterech zawodników. Dzięki temu, że do GameCube można podłączyć aż cztery pady, sterujesz każdym z nich. W trakcie konfrontacji, razem z kumplami weźmiesz udział w licznych minigrach. Gierki to nic innego jak zręcznościówki, z reguły na czas lub z serii „kto pierwszy". Z nowości można odnotować, że program sprzedawany będzie wraz z mikrofonem! Nintendo GameCube Mic wykorzystasz najprawdopodobniej w kilku minigrach nowego typu. Szczegółów nie podano, ale wiadomo, że znajdziesz tu też coś w rodzaju MIC QUIZ, gdzie gracze będą odpowiadać na zadawane pytania. Powrócą wszyscy zawodnicy z piątej części MARIO PARTY, a dodatkowo pojawi się dwójka nowych – Koopa Kid i Toad. Wprowadzono system dnia i nocy, który będzie miał istotny wpływ na rozgrywkę. Przyspieszono nieco tempo zabawy, dzięki czemu zniknie rozbieżność między główną rozgrywką, a minigrami. W tym samym dniu wydany zostanie również MARIO PARTY ADVANCE, czyli pierwsze przeniesienie tej gry na GBA. Dzięki specjalnej podstawce do GCN'a obie gry będą ze sobą współpracować. Mikrofon wykorzystywany ma być również w innych grach Nintendo, które póki co nie zostały zapowiedziane.





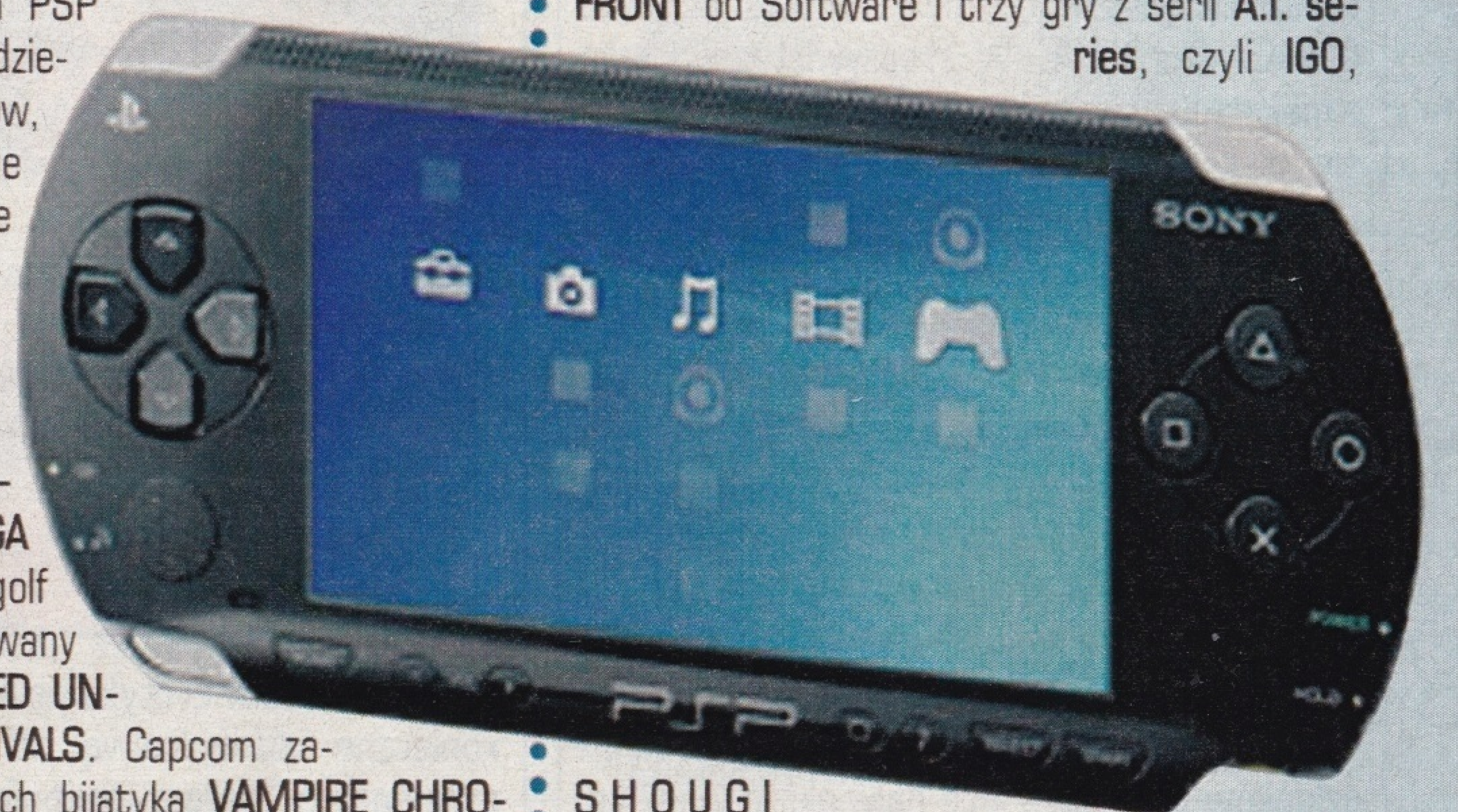


PlayStation Portable

Już 12 grudnia Japończycy będą mieli okazję pograć na nowym dziecku koncernu Sony, czyli konsoli przenośnej PlayStation Portable. Cena wyjściowa wynosi 19.800 yenów, czyli $185 – w przeliczeniu na złotówki ok. 700 PLN. Moim zdaniem, to kwota jak najbardziej rozsądna, biorąc pod uwagę możliwości maszynki i elegancki szerokoekranowy wyświetlacz TFT LCD o rozdzielczości 480x272 i palecie 16.77 mln kolorów. Droższa wersja (Value Pack), kosztująca już $232 (ok. 800 PLN), będzie miała w pudełku dodatkowo kartę pamięci Memory Stick Duo o pojemności 32 MB, słuchawki z pilotem oraz gustowny pokrowiec. Oczywiście, jeśli będziesz miał więcej kasy, bardziej opłaca się nabyć Value Pack. Podano też wytrzymałość baterii litowo-jonowej, w którą wyposażona jest konsolka – według producentów, zapewnia ona od czterech do sześciu godzin grania i do pięciu godzin oglądania filmów. Nośnikiem jest oczywiście płytka UMD. PSP zostanie też wyposażona w łączność bezprzewodową WiFi opartą na standardzie IEEE 802.11b. Dzięki niemu będzie można uzyskać prędkość połączenia sieciowego 11 Mbps do 30 metrów w pomieszczeniach zamkniętych i 1 Mbps do 91 metrów, a na zewnątrz odpowiednio 120 metrów z prędkością 11 Mbps i 460 metrów z prędkością 1 Mbps. Termin premiery wersji europejskiej nie został podany.



W grudniu na PSP pojawi się dwadzieścia jeden tytułów, ale jeszcze nie wiadomo, które z nich da się kupić w dniu premiery konsoli. Ze stajni Electronic Arts będą to **TIGER WOODS PGA TOUR R**, czyli golf ziemny i oczekiwany **NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS**. Capcom zaszczyci wszystkich bijatyką **VAMPIRE CHRONICLE: THE CHAOS TOWER**, Koei z kolei **SHIN SANGOKU MUSO** i grą logiczną **MAHJONG TAIKAI**. Konami to oprócz **MAHJONG FIGHT CLUB** przede wszystkim **METAL GEAR ACID**, czyli SNAKE w turowej grze taktyczno-strategicznej. Chłopaki z Cyberfront szykują się do wydania **KOLLON**, czyli logicznej gry akcji, Sega skonwertuje genialne **PUYO PUYO FEVER**, a SCE zadziwi grą działającą na zasadzie chata **DOKODEMO ISSHO** i kolejnym golfem, czyli **MINNA NO GOLF PORTABLE**. Następna gra logiczna tym razem od Taito to **PUZZLE BOBBLE POCKET**. Namco przygotowuje grę logiczną **KOTOBA NO PUZZLE MOJIPITTAN DAIJITEN** i konwersję nieśmiertelnego **RIDGE RACER**. Hudson wypluje ciekawe RPG osadzone w klimacie science-fiction **THE TOWER OF PURGATORY: RENGOKU**. Kolejne RPG to tym razem produkt Bandai, czyli **EIYUU DENSETSU GAGHARV TRILOGY: SHIROKI MAJO**, a **LUMINES** to dziwna gra logiczna oparta na dźwiękach i kolorach. Symulator Mecha – **AC FORMULA FRONT** od Software i trzy gry z serii **A.I. series**, czyli **IGO**, **SHOUGI** i **MAHJONG** – gry logiczne od Marvelous Interactive. Jak widać, rynek japoński to trudny orzech do zgryzienia dla przeciętnego gracza. Zupełnie inna kultura i niespotykane nigdzie indziej gry. Być może większość z nich nie wyjdzie poza Kraj Kwitnącej Wiśni, więc nie przywiązuj się do nich zbytnio :-). Na deser dodam, że film **„Final Fantasy VII: Advent Children"** zostanie wydany m.in. właśnie na PlayStation Portable, na dysku UMD, który mieści standardowo 1.8 GB danych. Sweet :)





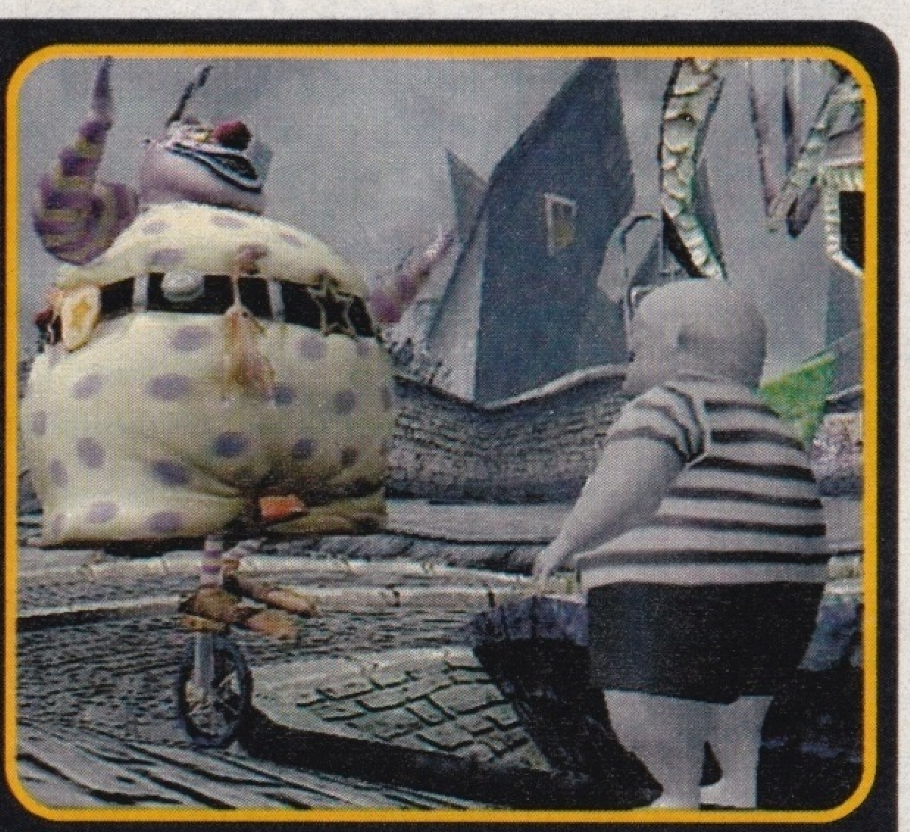
TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE

Produkcja: Capcom
Premiera: 01.02.2005
Platforma: PS2, GBA

Gra oparta jest oczywiście na filmie „kukiełkowym" Tima Burtona – „The Nightmare Before Christmas". Będzie to trójwymiarowa platformówka z elementami przygodowo-logicznymi. Wydarzenia w grze stanowią bezpośrednią kontynuację tych zaprezentowanych w filmie. Powraca też główny czarny charakter znany z szerokiego ekranu – Oogie Boogie.

W grze wcielisz się w rolę Jacka Skellingtona, czyli głównego bohatera filmu. Zabawa podzielona zostanie na rozdziały, co wskazuje, że rozgrywka będzie raczej liniowa. Jednak to wcale nie musi znaczyć – kiepska. Sama walka z przeciwnikami nie ograniczy się do walenia po mordach, ale obejmie też gry logiczne i zręcznościowe. Nie jest to coś, czego oczekiwałem od tego tytułu. Po pokonaniu przeciwników będzie można kupować nowe przedmioty lub zwyczajnie wyleczyć i ewentualnie dopakować Jacka.

Gra ma szansę urzec wszystkich grafiką, która stylem nie będzie odbiegać od filmu. Ot, ciekawy, czasami odkrywczy i raczej niestandardowy tytuł do kolekcji.



ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

Produkcja: Oddworld Inhabitants
Premiera: I kwartał 2005
Platforma: PS2, Xbox

Powiem tak – jestem ogromnym fanem Abe'a. Dwie pierwsze gry z serii ODDWORLD są dla mnie nadal wzorem nie do prześcignięcia, jeśli chodzi o platformówki, a postać ich głównego bohatera Abe'a – kultowa. Kolejna części serii totalnie straciła klimat i była kompletnym zniesmaczeniem. Tak będzie chyba również teraz. Wcielasz się w rolę tytułowego nieznajomego. STRANGER'S WRATH to typowa gra akcji z ogromnym włochatym, człekopodobnym łowcą nagród. Akcja rozgrywa się w mieście wyglądającym, jakby ktoś wyciągnął je wprost z filmu o Dzikim Zachodzie – nawet jego mieszkańcy Clakkerzi wyglądają jak rasowi kowboje (pomijając fakt, że generalnie przypominają grube kurczaki). Przebieg zabawy obejrzysz z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby (do wyboru), a cała gra będzie polegała na wykonywaniu misji, czyli łowieniu nagród.



Ciekawym elementem jest oręż. Niedługo po rozpoczęciu gry dostaniesz łuk, z którego będziesz mógł strzelać między innymi żywą amunicją. Oczywiście wystrzelenie każdego futrzaka tudzież insekta będzie miało inne działanie (np. skunks – śmierdząca bomba). Dużo będzie też ogłuszania wrogów, bo w końcu trzeba ich zanieść przed wymiar sprawiedliwości. Na razie gra wygląda bardzo interesująco. Różne rodzaje otoczenia, nie tylko westernowa pustynia, cała masa detali, ciekawe misje i przede wszystkim fabuła, której szczegóły zostaną ujawnione już niedługo. Cóż – nie będzie to platformówka, ale może się w końcu przekonam :-)

MECHASSAULT 2: LONE WOLF

Produkcja: Day 1 Studios
Premiera: 28.12.2004
Platforma: Xbox



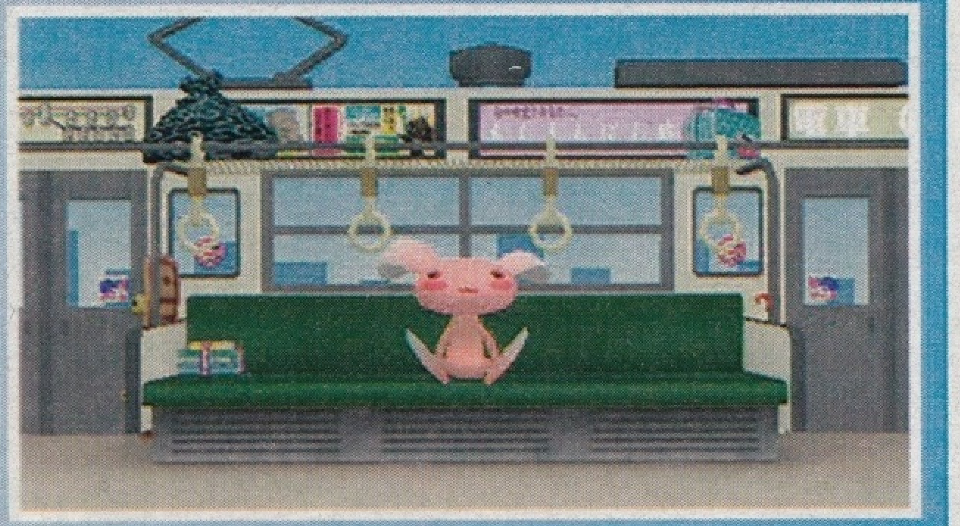
Kilka dni po Wigilii 2004 roku wszyscy fani „Gry Roku 2002" (Gamespot) na Xbox, czyli MECHASSAULT, będą mogli cieszyć się sequelem. Ponownie wkroczysz w XXXI wiek, a do wykonania dostaniesz 20 świeżych misji. Główną zmianą w serii jest fakt, że oprócz swojego mecha, masz możliwość wejścia i pokierowania każdym mechem, a nawet każdym pojazdem na polu bitwy. Trzeba jednak uważać – te osiemdziesięciotonowe maszyny zgniotą cię przy każdej nadarzającej się okazji niczym robaka. Do dyspozycji dostaniesz też całą masę broni, zbroi i urządzeń, które będziesz mógł wykorzystać biegając po polu walki. O ile same misje poukładane są dosyć liniowo, sposób ich wykonania będzie zależał tylko od ciebie. A tryb Multiplayer na serwerach Live? Cóż – nie od parady pierwsza część gry nadal jest jednym z najpopularniejszych tytułów na Live.



W co zagramy na PSP?



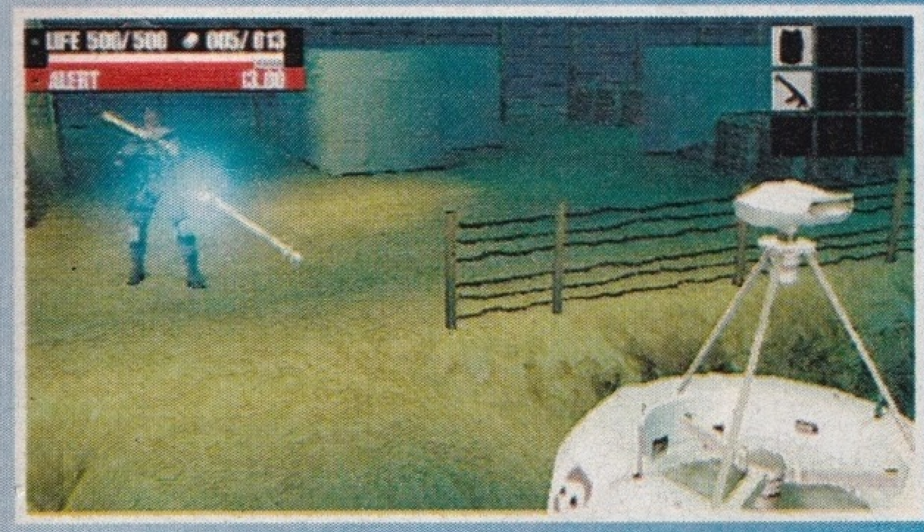
The Tower of Purgatory: Rengoku



Dokodemo Issho



Final Fantasy VII: Advent Children



Metal Gear Acid

VIRTUA QUEST

Produkcja: Sega
Premiera: 11.01.2005
Platforma: PS2, GCN

VIRTUA QUEST będzie trójwymiarową grą przygodową, kładącą duży nacisk na walkę wręcz. Wcielisz się w rolę chłopaka o imieniu Sei, który posiada zdolność pochłaniania wirtualnych dusz, napotykanych na swojej drodze. Oczywiście znajdzie się szajka przeciwników, którzy za wszelką cenę będą chcieli mu je odebrać. Historia trochę niedorzeczna i powiedziałbym typowo japońska, ale gra sama w sobie nie będzie bynajmniej gniotem. Przede wszystkim, cechuje ją doskonały system walki, przypominający nieco ten z VIRTUA FIGHTER, tutaj nieco uproszczony. Ciosy specjalne rozbijające większe skupiska przeciwników, ciosy podrzucające wrogów, dające możliwość wbijania w nich serii kombosów w locie i specjalny pejcz podtrzymujący oponentów w powietrzu – to tylko niektóre z zapowiadanych atrakcji. Po wejściu w „Virtua Soul" spotkasz się z jednym z zawodników z gry VIRTUA FIGHTER i na wirtualnej planszy będziesz musiał pokazać, kto tutaj rządzi. Po pokonaniu każdego z przeciwników Sei otrzyma kolejną nową umiejętność – jakie będą to umiejętności, na razie nie wiadomo. W każdym razie zapowiada się niezłe chodzone mordobicie z elementami przygodówki.



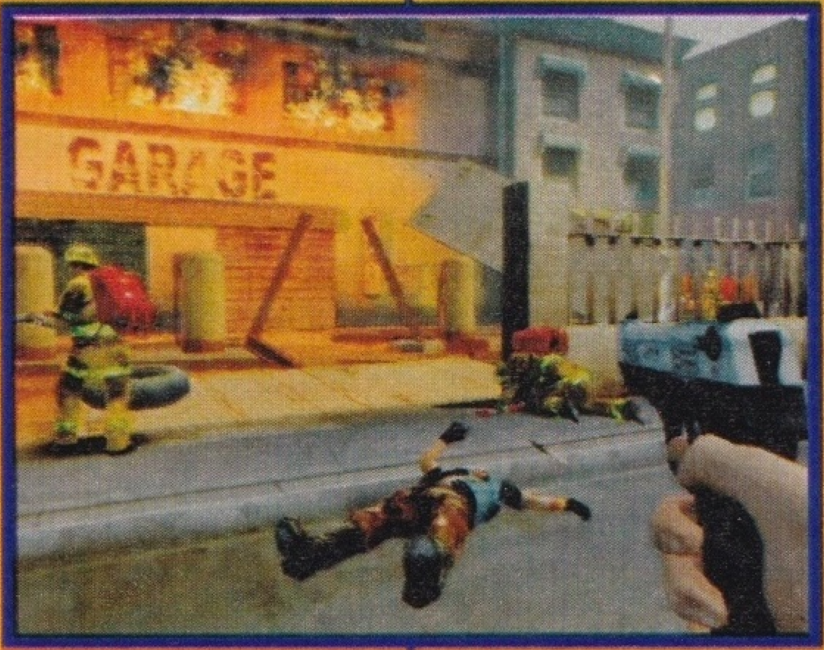




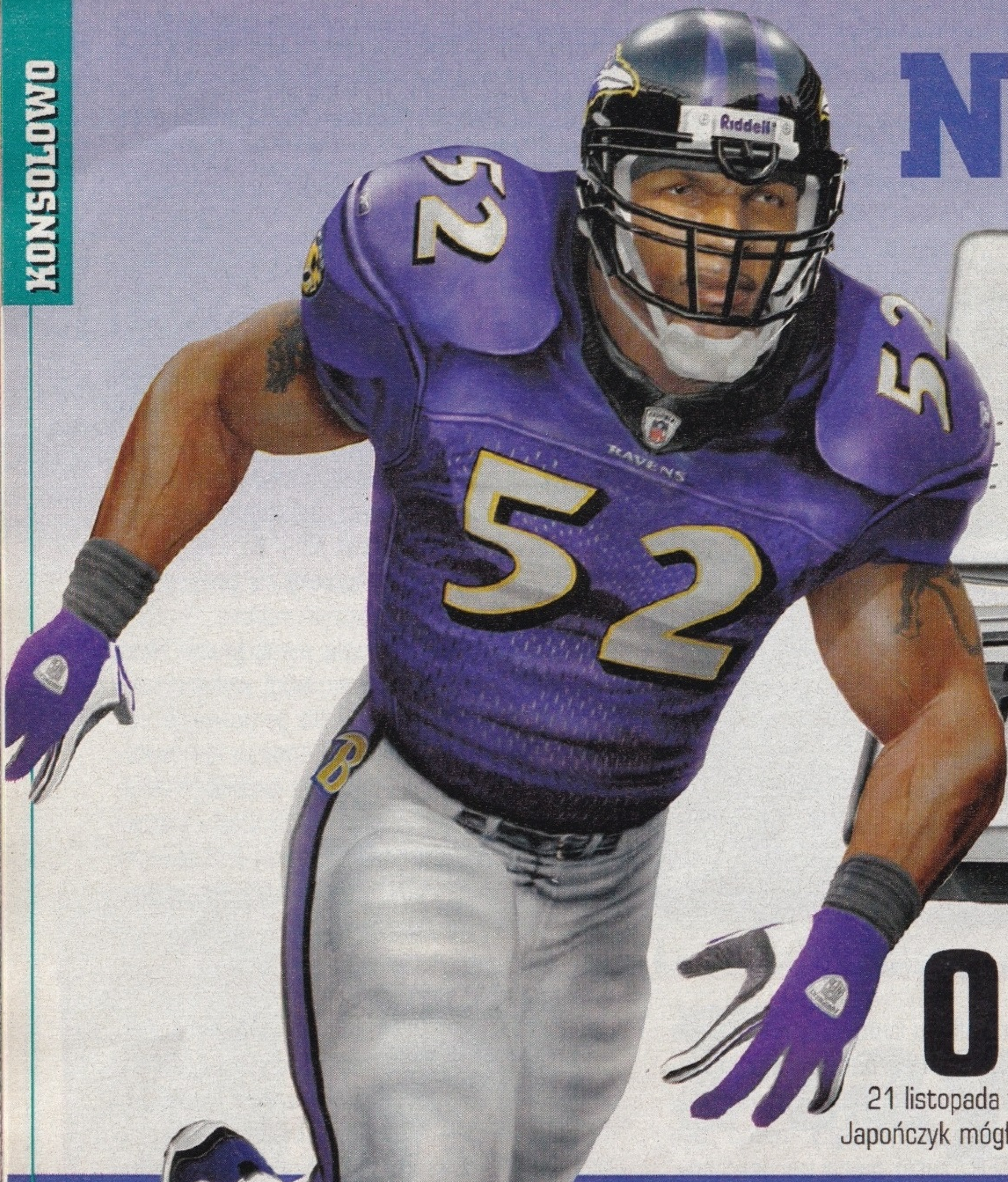
ROLL CALL

Produkcja: SCi
Premiera: III kwartał 2005
Platforma: PS2, Xbox

W grze wcielisz się w rolę członka fikcyjnej grupy G-18, której zadaniem jest obrona służb ratunkowych w Nowym Jorku. Całe miasto ogarnęła fala bezwzględnych gangów, które chcą przejąć NYC. Dla przykładu – chłopaki podpalają wieżowiec i nie pozwalają strażakom na ugaszenie budynku. W tym momencie wkracza jednostka G-18. Akcja zaprezentowana zostanie z perspektywy pierwszej osoby, a biorąc pod uwagę developera, czyli Argonaut i SCi, możemy spodziewać się najwyższej jakości grafiki i ciekawych rozwiązań technicznych. Nie tylko ty będziesz pomagał np. strażakom, ale też oni będą pomagać tobie – dostarczą ci okulary termiczne, abyś w zadymionym pokoju odnalazł zaginioną osobę lub też wyważą drzwi, przez które nie możesz się przedostać. Oprócz samej ochrony, będziesz brał czynny udział w akcjach ratunkowych. Do dyspozycji dostaniesz raczej standardowy arsenał – pistolet, shotgun, granaty i np. tarczę policyjną, którą będzie można wykorzystać choćby do przedzierania się przez tłum przeciwników lub zwyczajnie do walenia ich po głowie! Do gry dodany zostanie tryb Multiplayer z podzielonym na cztery części ekranem lub dla ośmiu osób w wersji online. Zapowiada się ciekawie, ale raczej dopiero w połowie następnego roku.



Nintendo DualScreen





Oficjalna premiera Nintendo DualScreen miała miejsce 21 listopada w Japonii. Każdy Japończyk mógł sobie kupić nową zabawkę za 15.000 yenów ($140), czyli ok. 500 PLN. To rozsądna cena, biorąc pod uwagę zupełnie inny target w porównaniu z Sony. Nintendo zresztą zawsze oferowało tańszy sprzęt, co nie znaczy, że gorszy. DualScreen posiada dwa ekrany (w tym jeden dotykowy) o rozdzielczości 256x192, procesor główny ARM9 o szybkości 67MHz, wykorzystany również w Nokii N-Gage, i drugi procesor ARM7. Ma też oczywiście dwa porty na kartridże – jeden na kartridże do DualScreen i drugi na karty ze zwykłego GBA, który służy również jako gniazdo rozszerzeń. Jest też bezprzewodowa komunikacja przez Wi-Fi w standardzie 802.11. Dual Screen jest dwa razy szerszy od GBA SP i ma dwa dodatkowe przyciski. Oprócz standardowego „krzyżaka", przycisku START, SELECT, L, R, A i B, urządzenie posiada również X i Y (pomijając rzecz jasna nieograniczone funkcje, jakie daje ekran dotykowy). Do zestawu dołączony jest zasilacz, pasek, dodatkowy pisak do ekranu dotykowego, wersja demo gry METROID PRIME HUNTERS: FIRTS HUNT (która pozwala zapoznać się z możliwościami DS'a) oraz aplikacja PictoChat, służąca do chatowania z innymi użytkownikami DualScreen i nie tylko! Długość działania baterii wynosi od sześciu do dziesięciu godzin (!). Termin premiery europejskiej nie jest jeszcze ustalony. Tytuły dostępne w dniu premiery Nintendo DualScreen to: **PICTOCHAT**, aplikacja do chatowania, demo **METROID PRIME HUNTERS: FIRST HUNT**, które dodawane jest do konsoli, **SUPER MARIO DS**, tytuł niewymagający komentarza, świetne wyścigi **ASPHALT URBAN GT**, **SPIDER-MAN 2**, futbol amerykański **MADDEN NFL 2005**, mocno wykorzystująca ekran dotykowy **FEEL THE MAGIC: XY/XX** i **THE URBZ: SIMS IN THE CITY DS**.

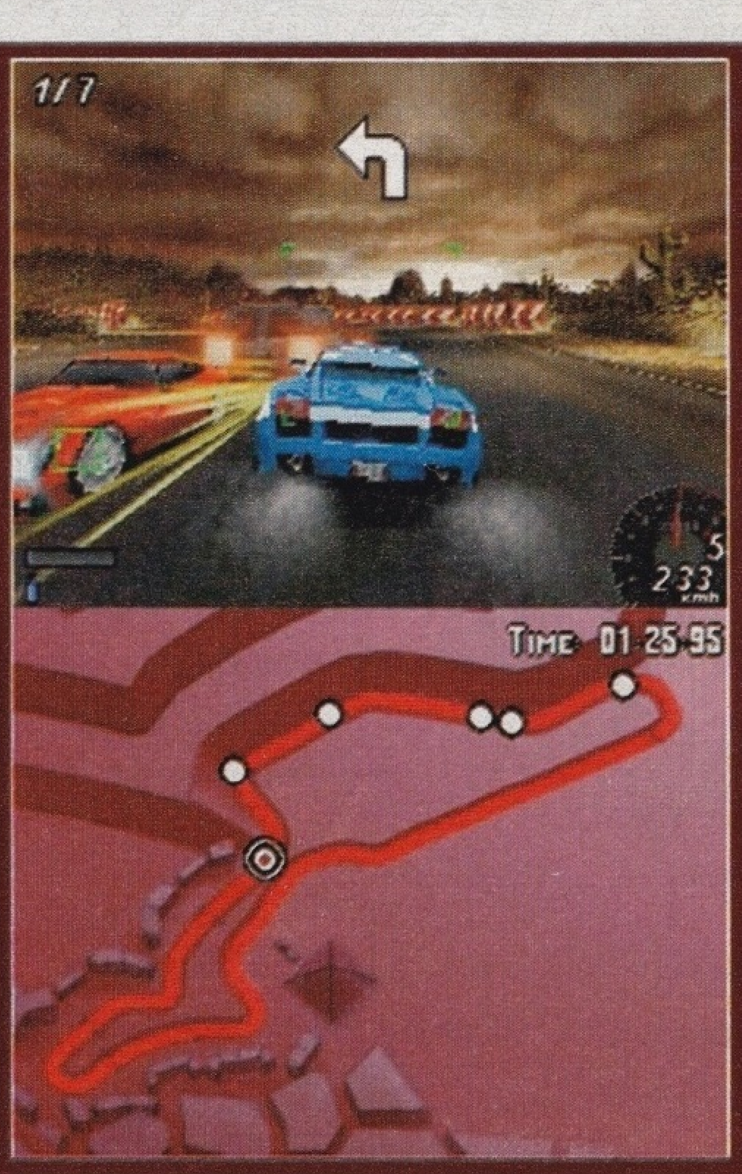




Madden NFL 2005



Feel the Magic



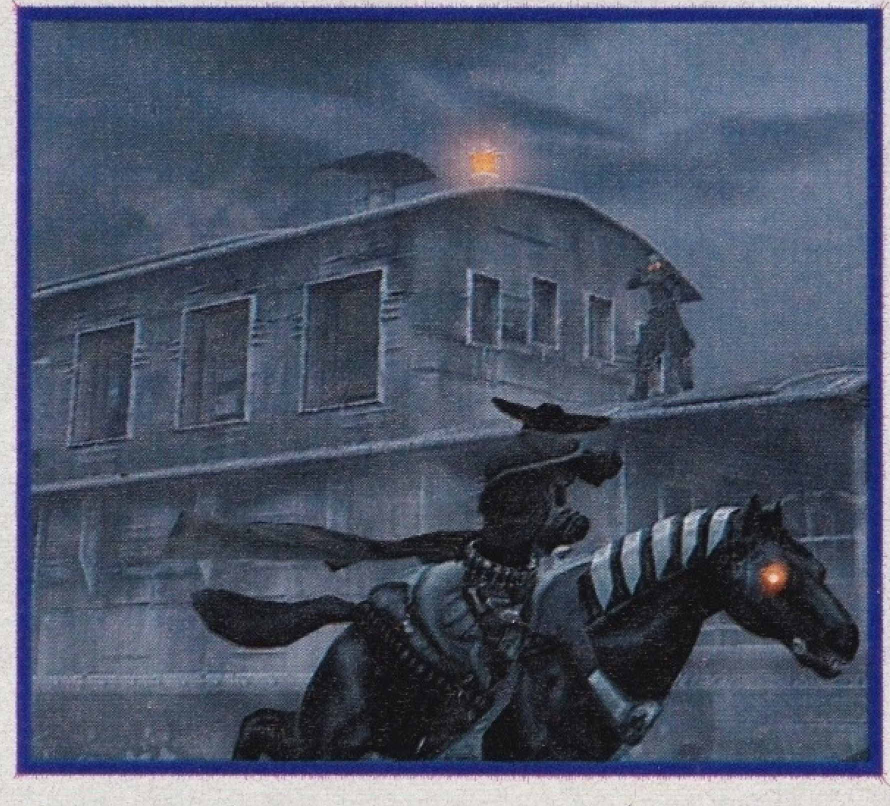
Asphalt Urban GT

DARKWATCH

Produkcja: Sammy Studios
Premiera: I kwartał 2005
Platforma: Xbox

Gra toczyć się będzie na Dzikim Zachodzie. Wprawdzie nie jest to żadna nowość (RED DEAD REVOLVER i DEAD MAN'S HAND z tego roku również nawiązywały do klimatu westernu), tutaj będzie jednak nieco inaczej. Główny bohater to Jericho Cross, kryminalista, który zostaje mimowolnie wciągnięty do organizacji Darkwatch. W wyniku kilku nieprzyjemnych wydarzeń Jericho zostaje pół-człowiekiem, pół-wampirem. Dzięki temu zostanie obdarzony kilkoma niespotykanymi umiejętnościami, takimi jak wyostrzony wzrok, ale będzie też odczuwał niepohamowaną żądzę krwi. Cross musi pić krew, aby żyć, a wiadomo, do czego to prowadzi – do rzezi! Rzezi nieumarłych i wszystkich, co się rusza, przy pomocy szerokiego wachlarza broni. Będzie krwawo i grywalnie, ale dopiero w następnym roku. Poczekam :-)

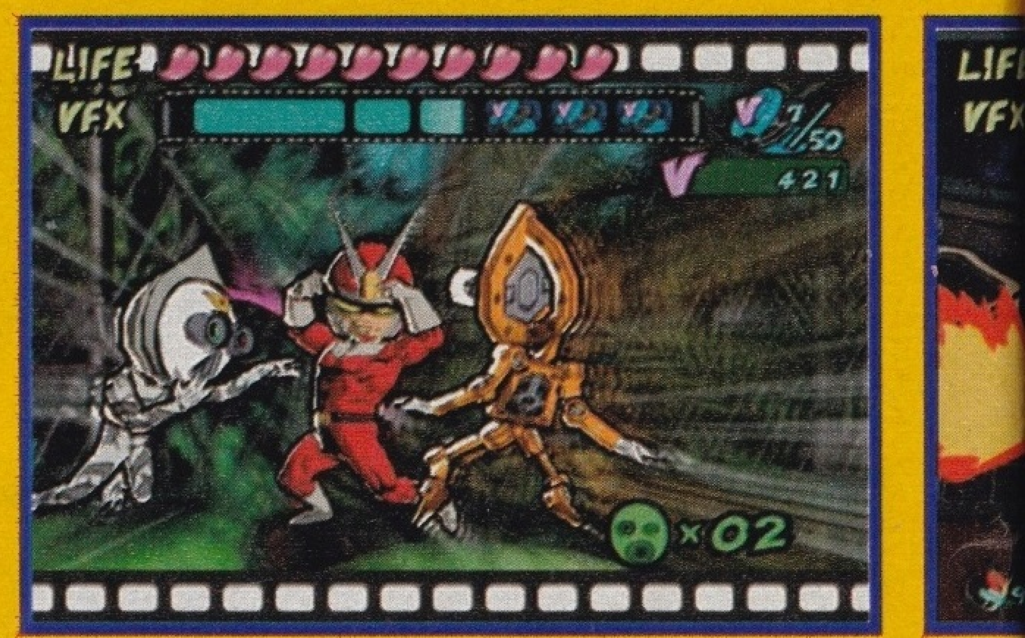




VIEWTIFUL JOE 2

Produkcja: Capcom
Premiera: 07.12.2004
Platforma: PS2, GCN

Doskonała dwuwymiarowa platformówka z cel-shadingową grafiką doczeka się już niedługo drugiej części. Ważne, żeby kuć żelazo póki gorące... Oby się tylko nie sparzyć! Chłopaki z Capcom wiedzą jednak, co robią, więc wielu zmian w sequelu nie ma się co spodziewać. Ma być więcej zabawy, więcej efektownych akcji i – generalnie – więcej wszystkiego. Fajnie! Joe ponownie będzie musiał uratować świat. Teren gry, liczba przeciwników oraz samych zadań zostanie oczywiście odpowiednio zwiększona, a nowy główny przeciwnik o bardzo oryginalnym imieniu Black Emperor będzie podobno jeszcze silniejszy. Z nowości można wymienić możliwość przełączania się między Joe a Sylvią i to nawet w trakcie walki, co pozwala przechylić szalę zwycięstwa. Obie postacie będą posiadały zupełnie inne moce, dzięki czemu poradzą sobie w różnych sytuacjach na kilka sposobów. Czy VIEWTIFUL JOE 2 powtórzy sukces poprzednika? Okaże się już niedługo.



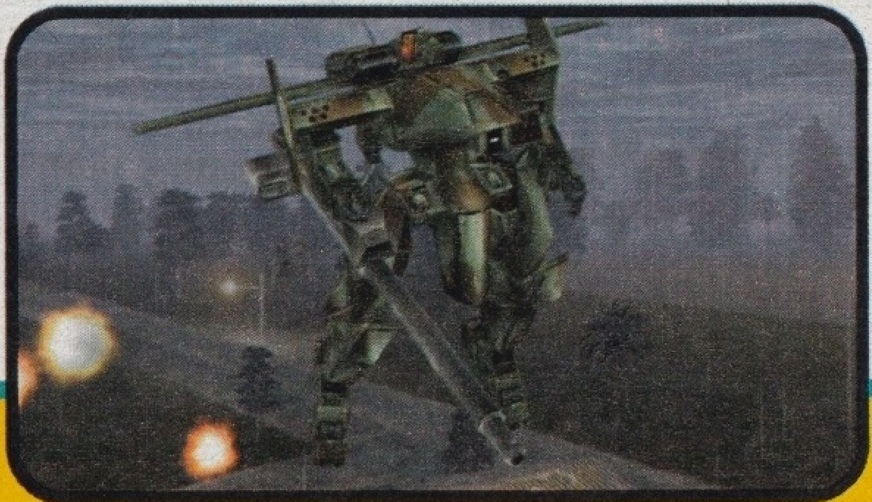
MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Produkcja: Midway
Premiera: I kwartał 2005
Platforma: GCN





Kolejne części MORTAL KOMBAT nie wzbudzają już takiego zachwytu, jak kiedyś pierwsze odsłony serii. MORTAL KOMBAT na stałe wpisał się w terminarz wydawanych mordobić i niczym nowym nie zachwyca. Jak to będzie w przypadku DECEPTION? Wersja na PS2 i Xbox już jest, ale wszyscy czekają na wersję na GameCube. Do wyboru będzie 12 zawodników i kolejnych 12 do odkrycia w trakcie walk. Jedną z ukrytych postaci ma być podobno Noob-Smoke, czyli połączenie Noob-Saibota i Smoke, który kiedyś występowali już w serii, również w roli ukrytych bohaterów. Zaletą gry będzie na pewno powrót całej masy starych ciosów, które można było podziwiać i wykorzystywać w pierwszych częściach. Do DECEPTION dodano tryb KONQUEST, czyli swego rodzaju grę RPG, w której sterujemy poczynaniami Shujinko. Bohater w trakcie gry starzeje się (na początku ma 13 lat) i zdobywa doświadczenie, aby stać się w końcu starcem z porządnym bagażem doświadczeń i ciosów specjalnych. Znajdziesz tu też Hara-Kiri Fatality, które będzie można wykonać po przegranej walce, zanim dopadnie cię zwycięzca ze swoim Fatality. Standardowo do gry dodano dwa wiadra krwi i odrobinę znanego z serii chorego humoru. Ciekawe, czy ktoś za rok będzie pamiętał jeszcze o tej odsłonie MK? Ja raczej tak :-)



GUN GRIFFON: ALLIED STRIKE

Produkcja: Tecmo
Premiera: 01.12.2004
Platforma: Xbox

Seria GUNGRIFFON nazywana bywa prekursorem gatunku gier z wielkimi mechami na konsolach. Nowa wersja gry dostępna będzie jedynie na konsolę Xbox. Pod komendę dostaniesz wielkiego mecha i przy jego pomocy będziesz musiał ukończyć szereg misji, wybierając sobie za każdym razem broń i kompana – drugiego mecha sterowanego przez komputer. Standard. Misje nie będą skomplikowane, ale biorąc pod uwagę poprzednie części gry, zawsze może wydarzyć się coś niespodziewanego. Kolejna gra z mechami, czy może kolejna dobra gra z mechami? Zobaczymy!





SHINING TEARS

Produkcja: Sega
Premiera: Marzec 2005
Platforma: PS2

Kolejna odsłona serii SHINING FORCE – turowego RPG osadzonego w świecie fantasy wprost ze stajni Segi. SHINING TEARS ma stanowić odejście od schematu. Tym razem gra jest bardziej nastawiona na akcję, podobnie jak to ma miejsce choćby w bardzo zbliżonym SHINING SOUL wydanym ostatnio na GBA. Do towarzystwa będziesz mógł dobrać sobie kompanów, takich jak elf łucznik, kleryk, lodowy mag, kot-ninja, smok czy choćby wilkołak. Jednym z nich będzie mógł sterować inny gracz za pomocą drugiego pada! Wszystko wygląda raczej zabawnie, całość zachowuje styl produkcji spod znaku SHINING. Ataki kompanów uzależnione zostaną od sposobu prowadzenia przez ciebie walki, a jak już wspomniałem, gra nastawiona jest na akcję. Nie będzie to typowy hack'n'slash, ale też nie nudna turówka w stylu FINAL FANTASY. Zapowiada się ciekawie.





IRON PHOENIX

Produkcja: Sammy Studios
Premiera: 08.02.2005
Platforma: Xbox

IRON PHOENIX to, mówiąc krótko, mordobicie nastawione na usługę Live dostępną tylko dla użytkowników konsoli Xbox. Oprócz Capcom vs. SNK 2 EO, nie było do tej pory żadnej innej bijatyki obsługującej sieciowe granie na Live. Gra osadzona będzie w świecie fantasy, którego styl jest połączeniem stylu Zachodu i Japonii. Czyli kombinacja dziewczynek prosto z Mangi i przypakowanych herosów z wielkimi młotami w rękach. Jednocześnie będzie mogło grać do 16 graczy. Fabuła to coś o meteorze spadającym na ziemię i coś o kowalach produkujących dziewięć śmiertelnych rodzajów broni, których posiadanie równa się z posiadaniem supermocy. Oczywiście najlepiej jest mieć wszystkie dziewięć i to właśnie stanowi główny cel gry. IRON PHOENIX zaoferuje tryb dla jednego gracza, ale esencją będzie rozgrywka sieciowa z całą masą niespotykanych rozwiązań. Poczekamy, zobaczymy.







teksty: Michał „Krooger" Cichy; zdjęcia: Sony Polska, Nintendo

KOMPUTER przyszłości



Technologie, które znajdziemy w procesorach w roku 2005

Cool'n'Quiet firmy AMD, Intelowskie Enhanced Speed Step

Obie technologie umożliwiają obniżenie zegara i napięcia zasilającego zawsze wtedy, gdy pełna moc procesora nie jest potrzeba. Dzięki temu układ pobiera mniej mocy, a w konsekwencji emituje mniej ciepła.

Bit NX (AMD) Execute Disable Bit (dawniej XD) Intela

Rozwiązania te z poziomu samego procesora chronią przed wirusami korzystającymi z triku polegającego na przepełnieniu bufora. Niestety, robaków korzystających z tej techniki nie ma za wiele...

AMD64 i intelowski EM64T

Rozszerzenia te umożliwiają procesorom AMD i Intela pracę z 64-bitowymi programami. Jednak podczas gdy Athlony 64 miały tę możliwość zagwarantowaną od samego początku, P4 dopiero od niedawna zdolny jest do działania także w 64-bitowym środowisku programowym (procesory z literką F w nazwie). Dodajmy, że wszystkie procesory z rodziny P4, które pojawią się w 2005 roku, będą już standardowo wyposażone w EM64T (także ich wersje dwurdzeniowe).

Czy 64-bitowe procesory są nam potrzebne?

Od premiery pierwszego 64-bitowego procesora dla domowego użytkownika minął już ponad rok. Przez ten czas jednak na rynku nie pojawiło się zbyt wiele programów wykorzystujących możliwości takiego układu (najbardziej znany – UNREAL TOURNAMENT 2003 – jest przypadkiem odosobnionym). Ciągle wszystko kończy się na zapowiedziach. Twórcy gier obiecują jednak, że w 2005 sytuacja w końcu poprawi się. Miejmy nadzieję...



Komputer końca 2005 roku ma posiadać dwa procesory korzystające z pamięci DDR2. Jego karta graficzna znajdzie się w slocie PCI Express, a całość, zamknięta w małej obudowie przypominającej wieżę audio, podpięta będzie do 19-calowego ekranu LCD. Zbyt piękne, żeby było prawdziwe? Niekoniecznie....

Dwa rdzenie na 64-bitach

W pierwszej połowie 2005 roku na rynku procesorów zapanuje spokój. Zarówno Intel, jak i AMD nie zamierzają w najbliższym czasie prezentować modeli z wyższymi niż obecnie zegarami. Wyglądać to będzie trochę tak, jakby obaj producenci po prostu zrobili sobie wolne. Jednak to tylko przysłowiowa cisza przez burzą... Prescott (obecny Pentium) już na początku 2005 roku otrzyma dwukrotnie większy (nie 1, ale aż 2 MB) cache L2. Najszybszy z nowej rodziny, P4 670, pojawi się w drugim kwartale i pracować będzie z zegarem 3.8 GHz. Choć to nie to samo co wyższy zegar, więcej pamięci podręcznej z pewnością da P4 całkiem sporego kopa. Przyrost wydajności byłby jeszcze większy, gdyby Intel zdecydował się na podniesienie zegara szyny systemowej tego procesora z 800 na 1066 MHz. To jednak nastąpi tylko w przypadku P4 z serii Extreme Edition. W pierwszym kwartale 2005 w sprzedaży pojawi się właśnie taki P4 EE z zegarem 3.73 GHz. Układ ten bazuje na rdzeniu Prescotta, a tym samym zdolny będzie do pracy z 64-bitowymi programami. Co więcej, to będzie po prostu P4 z 2 MB pamięci podręcznej i szyną 1066 MHz. Pozostaje pytanie, czy za wyższy zegar szyny Intel każe sobie słono płacić? Dodajmy, że do obsługi P4 na szynie 1066 MHz przeznaczona jest specjalna edycja chipsetu i925 o oznaczeniu XE.

AMD na luzie

Jeszcze do niedawna produkowanie procesorów z zegarem przekraczającym 4 GHz było dla Intela priorytetem. Dziś jednak twórca P4 już nie ma tak ambitnych planów. Intel przestał w końcu chwalić się megahercami. Tymczasem AMD, zamiast tworzyć procesory z niebotycznymi zegarami, od początku skupił się na produkcji układów... po prostu wydajnych! I firmie tej wychodzi to nadzwyczaj dobrze. W sprzedaży jest już bowiem, ciągle produkowany w wymiarze 130 nanometrów, Athlon 64 taktowany zegarem 2.4 GHz. Dzięki pamięci cache o rozmiarze 1 MB oraz dwukanałowemu kontrolerowi pamięci w pełni zasługuje on na modelowe oznaczenie 4000+. Jego bezpośrednim konkurentem powinien zostać P4 o zegarze 4 GHz – takiego jednak nie ma i już najprawdopodobniej nie będzie! Gdy zaś AMD w pełni przestawi się na produkcję w nowym wymiarze 0.09 mikrona (mniejszy wymiar to możliwość produkcji procesorów zdolnych do pracy z wyższym zegarem), w sklepach mogą pojawić się układy tak wydajne jak P4 o zegarze nawet 4.5 GHz! Nie należy się jednak zbytnio emocjonować – AMD nie zamierza sprzedawać tak wysoko taktowanych procesorów. Zamiast tego, firma ta skupi się na usprawnieniu

rdzenia obecnego Athlona 64. Nowa wersja tego procesora trafi do sprzedaży już na początku 2005 roku i, oprócz odrobinę wyższej wydajności, posiadać będzie znane z P4 instrukcje SSE3 (ich rolą jest wspieranie procesora w zadaniach multimedialnych).

Dość z megahercami!

Zarówno Intel, jak i AMD zupełnie nie chcą bić się na megaherce. Co więcej, już niedługo częstotliwość zegara danego procesora w ogóle przestanie być miarodajna. A to wszystko dlatego, że począwszy od drugiej połowy 2005 roku procesory będą coraz wydajniejsze przede wszystkim dzięki zwielokrotnieniu liczby rdzeni (a więc praktycznie liczby procesorów) umieszczonych w jednej obudowie. Dwa rdzenie to bowiem prawie dwa razy więcej tranzystorów. A tak duży układ z pewnością pobierać będzie ogromne ilości prądu, emitując przy tym jeszcze większe ilości ciepła. By więc obyło się bez konieczności stosowania wodnego lub jeszcze bardziej wyrafinowanego chłodzenia, niezbędne będzie obniżenie zegara, z jakim dany układ pracuje. To dlatego dwurdzeniowy Prescott, (kodowa nazwa SmithField) działać będzie z zegarem 2.8-3.2 GHz. Także dwurdzeniowy Athlon 64, pomimo produkcji w wymiarze 90 nanometrów, pracować będzie z zegarem znacznie niższym (mówi się nawet o 600-800 MHz) niż jego obecne, jednordzeniowe wersje.

Co dwa, to nie jeden

Niestety, podwojenie liczby tranzystorów wcale nie oznacza, że taki procesor będzie działał dwa razy szybciej. Owszem, dwóch ludzi może wykonać więcej pracy aniżeli jeden. Jednak o ile więcej, zależy od tego, czy będą mieć oddzielne narzędzia i czy ich praca będzie tak zorganizowana, by jak najrzadziej wchodzili sobie w drogę. A w przypadku nadchodzących dwurdzeniowych procesorów, a szczególnie układu Intela, organizacja pracy ma pozostawiać sporo do życzenia.... Dwa P4 umieszczone w jednej obudowie będą miały nie lada problem z wykorzystaniem jednej szyny systemowej QPB, która przy zegarze 800 MHz czasem okazuje się niewystarczająca nawet dla pojedynczego Pentium 4.

W przypadku AMD korzyści z połączenia w jednym krzemie dwóch rdzeni będą większe. Athlon 64 nie jest bowiem tak bardzo uzależniony od pamięci. AMD spokojnie więc szacuje, że wydajność dwurdzeniowego układu będzie od 30 do 60 procent wyższa aniżeli wersji standardowej. Jeśli okaże się to prawdą, Intelowi przy pomocy SmithField'a będzie trudno konkurować z AMD. Tym bardziej, że kontroler pamięci intelowskiego procesora znajduje się przecież w mostku północnym chipsetu, podczas gdy procesory AMD mają kontroler zintegrowany z rdzeniem procesora. Rozwiązanie pozwala dostarczyć dane na tyle szybko, by procesor nie pozostawał bezczynny.

Microsoft® Windows® xp 64-Bit Edition

64-bitowych gier i programów jest ciągle jak na lekarstwo, ponieważ Microsoft z uporem przekłada premierę 64-bitowego systemu operacyjnego Windows XP...

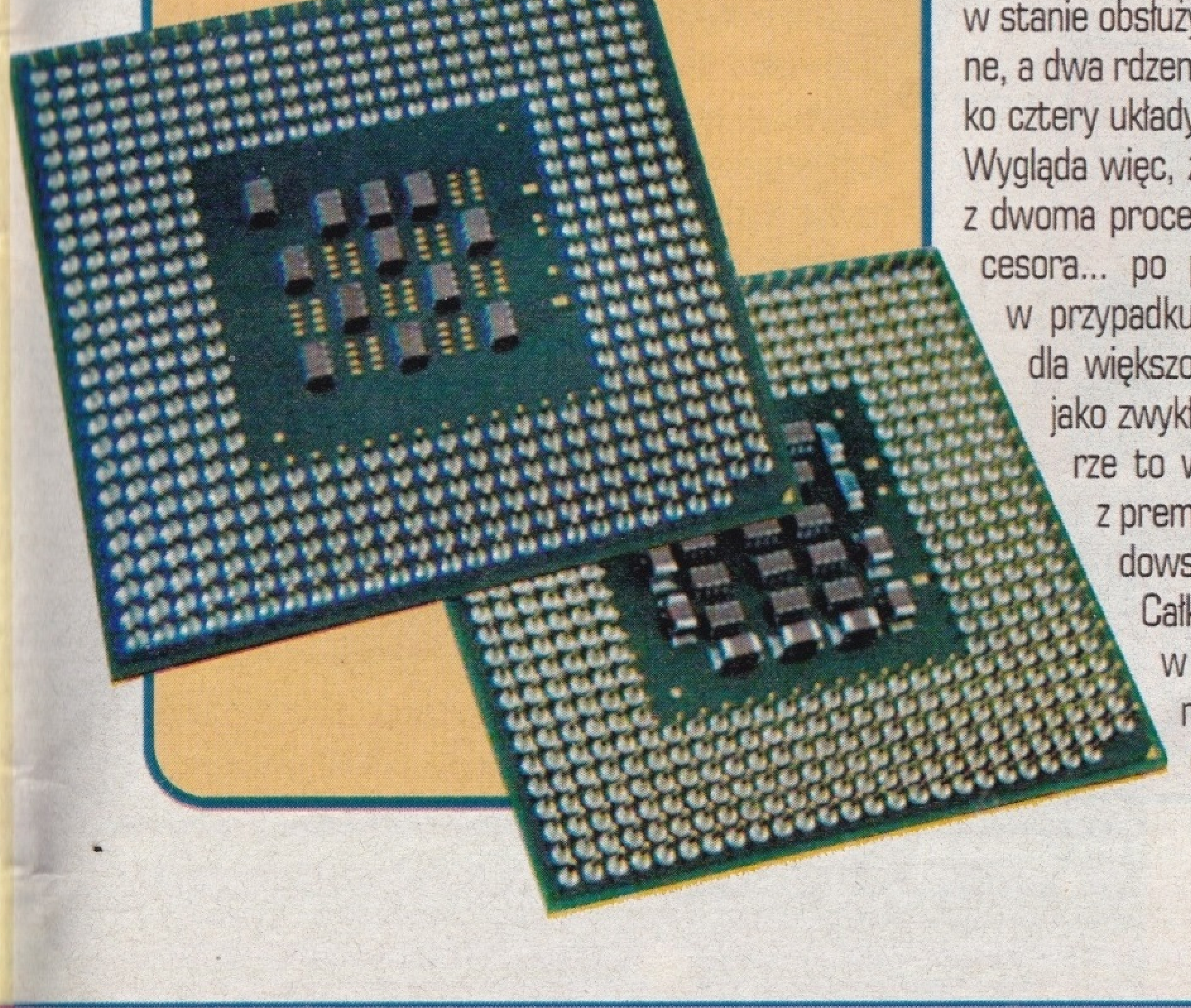
Dwa rdzenie na wyrost?

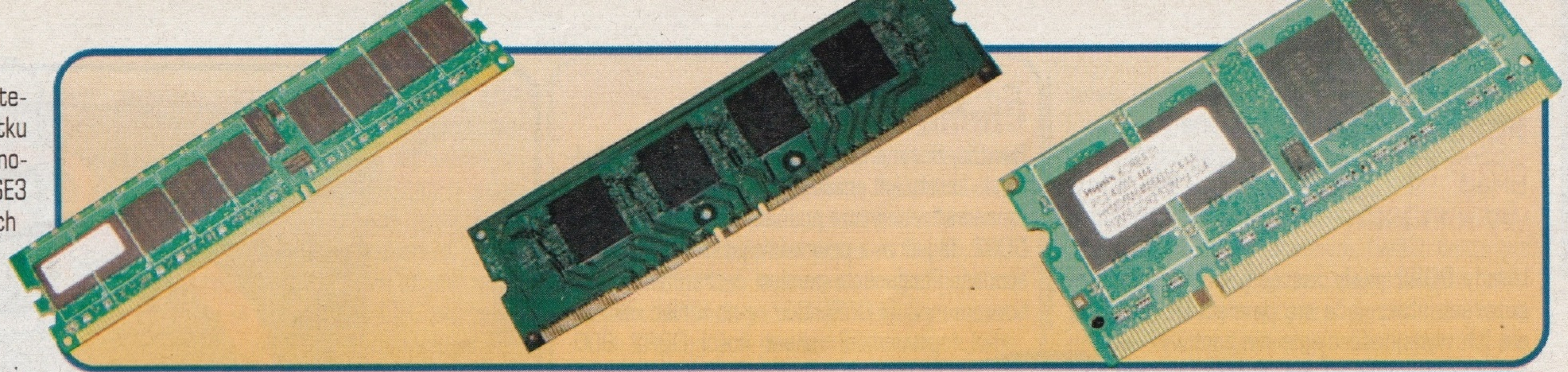
Intel ogłosił niedawno, że sprzedał już 50 milionów procesorów z technologią współbieżnej wielowątkowości (HyperThreading). Procesory te zdolne są do szybszego działania z wieloma uruchomionymi jednocześnie programami. Prawdziwy przyrost wydajności odczulibyśmy jednak, gdyby pojedyncza aplikacja zdolna była wykorzystywać możliwości procesora z technologią HT. Niestety, programów takich jest ciągle bardzo niewiele. Podobnie rzecz się ma z grami, co z pewnością nie wróży dobrze procesorom dwurdzeniowym. Te po prostu nie będą miały przez najbliższy czas co robić... Co ciekawe, w obu rdzeniach SmithField'a technologia HyperThreading zostanie po prostu wyłączona. Wynika to z faktu, że domowy Windows nie jest w stanie obsłużyć więcej niż dwa procesory logiczne, a dwa rdzenie z HT widoczne byłyby przecież jako cztery układy!

Wygląda więc, że w 2005 roku kupimy komputer z dwoma procesorami, i gry, które drugiego procesora... po prostu nie zobaczą! Zupełnie jak w przypadku 64-bitowych procesorów, które dla większości programów i tak widoczne są jako zwykłe, 32-bitowe układy. W dużej mierze to wina Microsoftu, który ociąga się z premierą 64-bitowego Windowsa (Windows XP for 64-bit Extended Systems). Całkiem możliwe, iż kiedy system ten w końcu pojawi się w sprzedaży, na rynku będą już... wspomniane, dwurdzeniowe procesory.

Co dwa procesory to...

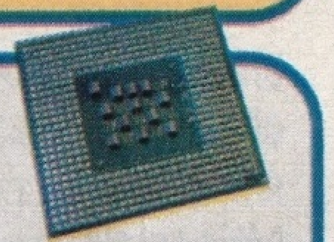
Zarówno Intel, jak i AMD w 2005 roku rozpoczną sprzedaż procesorów wyposażonych w dwa rdzenie. Z punktu widzenia systemu operacyjnego (np. Windows XP), taki układ będzie traktowany jako dwa procesory. Niestety, wydajność dwurdzeniowego układu wcale nie będzie dwa razy wyższa niż zwykłego procesora...





Rodzaj pamięci	DDR	DDR2	XDR
Zegar	100 ~ 283 MHz	100 ~ 200 MHz	400 ~ 800 MHz
Tryb pracy	Double Data Rate	Quad Data Rate	Octal Data Rate
Szerokość szyny (w bitach)	64	64 ~ 128	16 ~ 64
Przepływność pojed. modułu	1.6 ~ 4.5 GB / s	3.2 ~ 12.8 GB / s	6.4 ~ 51.2 GB / s
Zasilanie	2.5 V	1.8 V	1.8 V
Liczba pinów	184	240	232
Opóźnienia CAS	2, 2.5, 3	3, 4, 5	nieznane

Intel Desktop LGA 775



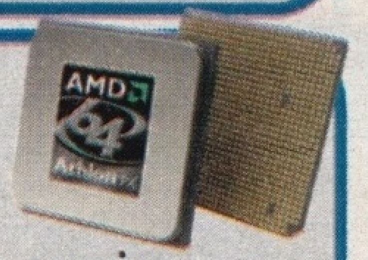
Procesory klasy performance

Układ	Zegar	Cache	FSB	Data premiery
x40 Dual Core (SmithField)	3.2 GHz	2x1 MB	800 MHz	III kwartał 2005
x30 Dual Core	3.0 GHz	2x1 MB	800 MHz	III kwartał 2005
x20 Dual Core	2.8 GHz	2x1 MB	800 MHz	III kwartał 2005
Pentium 4 XE	3.73 GHz	2 MB	1066 MHz	początek 2005
Pentium 4 XE	3.46 GHz	512 KB +2MB L3	1066 MHz	już dostępny
Pentium 4 670	3.8 GHz	2 MB	800 MHz	II kwartał 2005
Pentium 4 660	3.6 GHz	2 MB	800 MHz	I kwartał 2005
Pentium 4 650	3.4 GHz	2 MB	800 MHz	I kwartał 2005
Pentium 4 640	3.2 GHz	2 MB	800 MHz	I kwartał 2005
Pentium 4 570J	3.8 GHz	1 MB	800 MHz	już dostępny
Pentium 4 560J	3.6 GHz	1 MB	800 MHz	już dostępny
Pentium 4 550J	3.4 GHz	1 MB	800 MHz	już dostępny
Pentium 4 540J	3.2 GHz	1 MB	800 MHz	już dostępny
Pentium 4 530J	3.0 GHz	1 MB	800 MHz	już dostępny
Pentium 4 520J	2.8 GHz	1 MB	800 MHz	już dostępny

Procesory klasy value

Układ	Zegar	Cache	FSB	Data premiery
Celeron D 350	3.2 GHz	256 KB	533 MHz	II kwartał 2005
Celeron D 345	3.06 GHz	256 KB	533 MHz	już dostępny
Celeron D 340	2.93 GHz	256 KB	533 MHz	już dostępny
Celeron D 335	2.8 GHz	256 KB	533 MHz	już dostępny
Celeron D 330	2.66 GHz	256 KB	533 MHz	już dostępny
Celeron D 325	2.53 GHz	256 KB	533 MHz	już dostępny

AMD Desktop (Socket 939 oraz 754)



Procesory klasy performance

Układ	Zegar	Cache	Socket	Data premiery
Athlon 64 FX 57	2 rdzenie?	2x1MB?	939	III kwartał 2005
Athlon 64 FX 55	2.6 GHz	1 MB	939	już dostępny
Athlon 64 FX 53	2.4 GHz	1 MB	939	już dostępny
Athlon 64 FX 4200+	nieznane	nieznane	939	już dostępny
Athlon 64 FX 4000+	2.4 GHz	1 MB	939	już dostępny
Athlon 64 FX 3800+	2.4 GHz	512 KB	939	już dostępny
Athlon 64 FX 3700+	2.4 GHz	1 MB	754	już dostępny
Athlon 64 FX 3500+	2.2 GHz	512 KB	939	już dostępny
Athlon 64 FX 3400+	2.4 GHz	512 KB	754	już dostępny
Athlon 64 FX 3400+	2.2 GHz	1 MB	754	już dostępny

Procesory klasy value

Układ	Zegar	Cache	Socket	Data premiery
Sempron 3400+	nieznane	nieznane	754	III kwartał 2005
Sempron 3300+ / 3000+	nieznane	nieznane	754	I kwartał 2005
Sempron 3100+	1.80 GHz	256 KB	754	już dostępny
Sempron 2800+ / 2600+	nieznanez	nieznane	754	I kwartał 2005

Pamięci DDR2: gdzie ta wydajność?

Układy DDR2 miały zastąpić w naszych komputerach starzejące się pamięci DDR. Miały, ale ich wydajność ciągle nie zachwyca, a cena powala na kolana. Wygląda jednak na to, że w 2005 roku tak czy owak będziemy musieli z nich skorzystać...

W przypadku pamięci DDR, w celu osiągnięcia wyższej wydajności, ich twórcy po prostu zwiększali zegar całego układu. Tego jednak nie da się robić w nieskończoność – obecna technologia produkcji nie pozwala na więcej niż 300 MHz (efektywnie 600). Twórcy pamięci DDR2, paradoksalnie, by zwiększyć ogólną przepływność pamięci, zdecydowali się na obniżenie jej zegara. Matryca DRAM kości DDR2 (czyli miejsce, w którym pamięć w sposób uporządkowany przechowuje wszystkie zapisane w niej dane) pracuje z dwukrotnie niższym zegarem. Pomimo to, jest ona w stanie dostarczyć tyle samo danych co matryca pamięci DDR. A wszystko dzięki możliwości jednoczesnego przesłania nie dwóch, a czterech porcji (bitów) danych. Oczywiście, tak jak w przypadku modułów DDR, tu także dane przesyłane są dwa razy szybciej (technologia Double Data Rate). W efekcie pracujące z zegarem 100 MHz pamięci DDR2 są w stanie dostarczyć tyle samo danych, co dwukrotnie szybsze kości DDR.

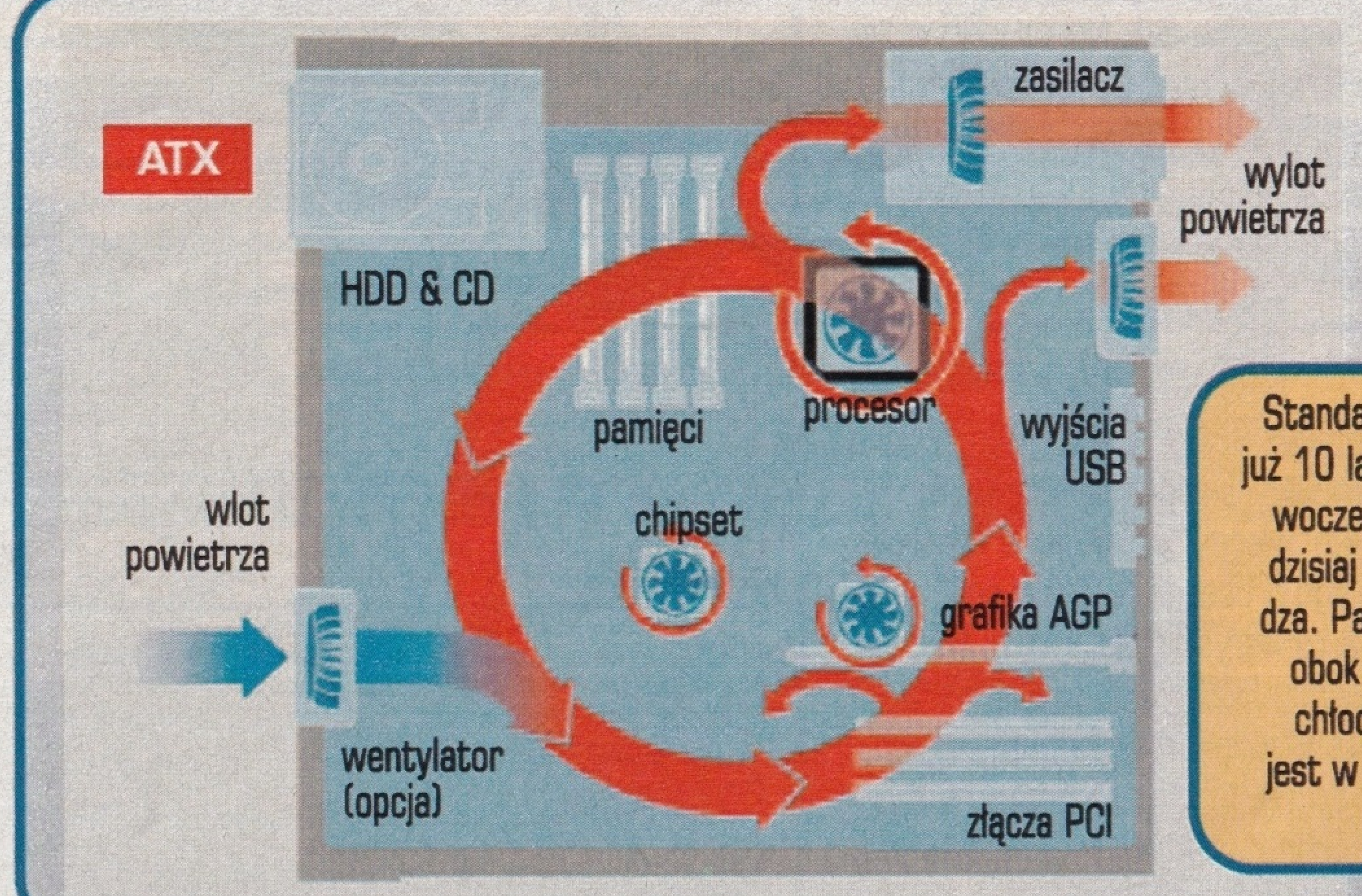
Tyle samo nie oznacza jednak tak samo. Niższy zegar pracy to bowiem większe opóźnienia podczas operacji zapisu i odczytu danych. A te z kolei skutecznie spowalniają efektywną pracę całego układu. To dlatego porównując takie same moduły DDR i DDR2 (obydwa pracujące z efektywnym zegarem 533 MHz), okazuje się, że tę samą porcję danych pamięci DDR2 dostarczają po dłuższym czasie.



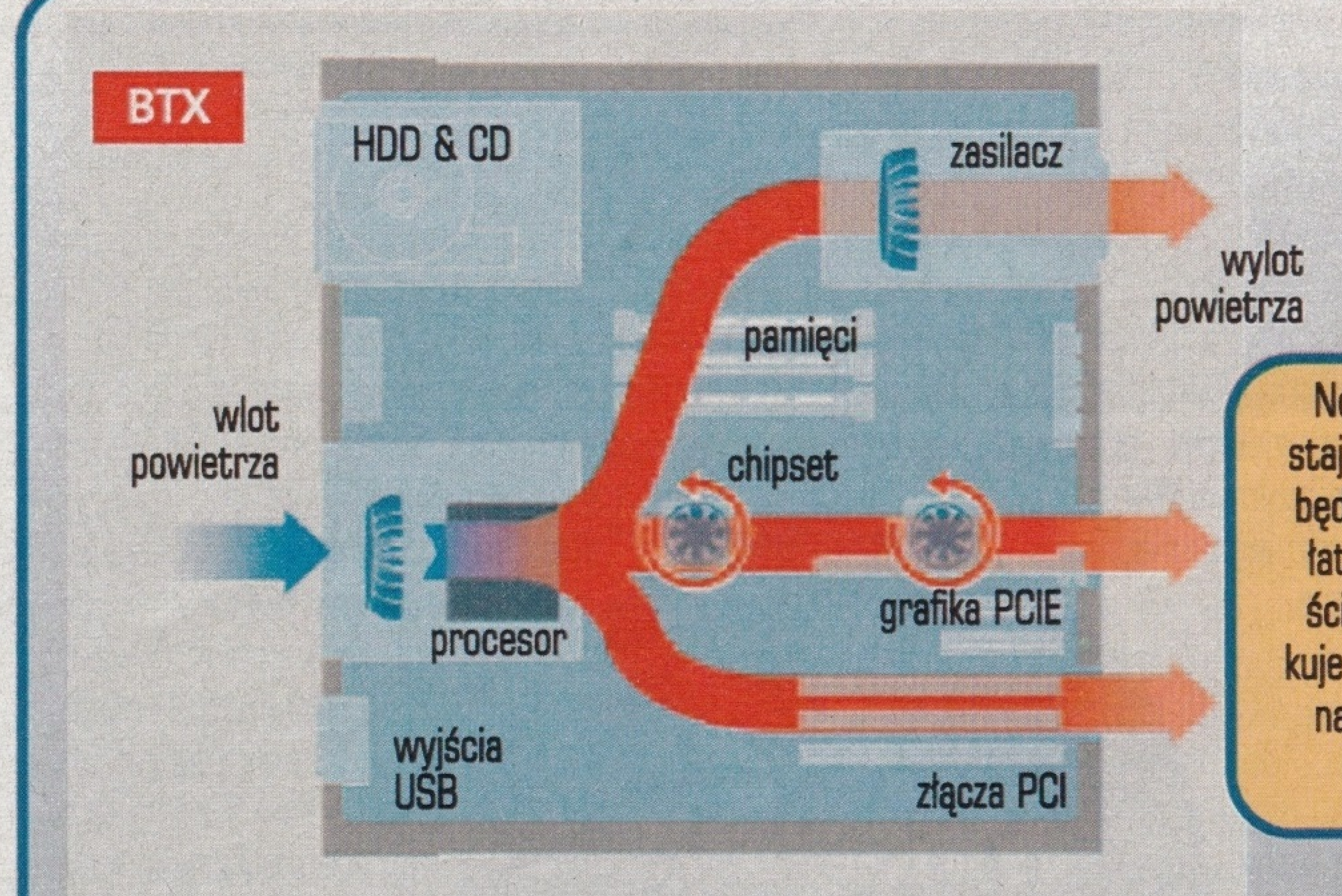
Czy już w 2005 roku przesiądziemy się na takie zgrabne maleństwa?

Czemu tak drogo?

Bardziej złożona konstrukcja pamięci DDR2 podniosła koszty ich produkcji. Nie na tyle jednak, by uzasadnić zasadnicze podniesienie ceny modułów DDR2. Ta jednak z pewnością już niedługo zacznie spadać. Producenci pamięci zaprezentowali już bowiem moduły DDR2 667, a na koniec roku zapowiedzieli nawet kości DDR2 800, które dzięki wzrostowi zegara zaoferują ogromną, nieosiągalną dla modułów DDR wydajność. Wyższy zegar to także coraz mniejsze opóźnienia w dostępie do danych. No i nie możemy zapominać o zapowiedzianych na drugą połowę 2005 roku procesorach wyposażonych w dwa rdzenie. Do pełnego wykorzystania możliwości takich układów po prostu niezbędne będzie zastosowanie naprawdę wydajnych pamięci. Nie wystarczą tu kości DDR – te bowiem już dobrych kilka miesięcy temu osiągnęły pełnię możliwości. Pozostają więc pamięci DDR2. Co prawda, twórca kontrowersyjnych modułów RDRAM od dłuższego czasu pracuje już nad pamięciami XDR (eXtreme data rate), ale nic nie wskazuje, by rozwiązanie to trafiło do naszych komputerów wcześniej niż w 2006 roku. A szkoda, bo już pojedynczy moduł RDRAM (XDIMM) o 32-bitowej szynie danych charakteryzuje się wydajnością dwukrotnie większą niż DDR2 800! A gdybyśmy wykorzystali dwa takie moduły w trybie dwukanałowym....



Standard ATX liczy sobie już 10 lat! To, co było nowoczesne dekadę temu, dzisiaj się już nie sprawdza. Patrząc na schemat obok od razu widać, że chłodzenie wnętrza PC jest w takich warunkach mało realne...

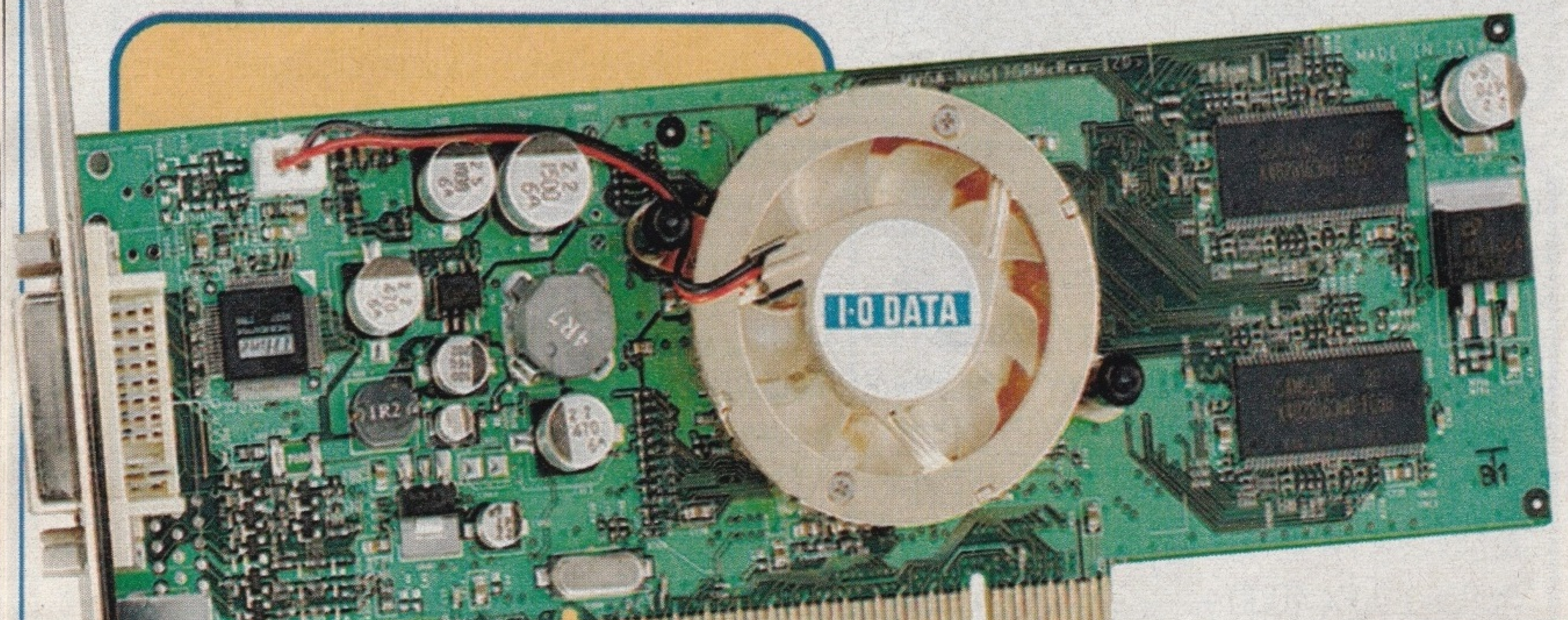


Nowe komputery korzystające ze standardu BTX będą mniejsze i dadzą się łatwiej chłodzić. Oczywiście nic za darmo – szykuje się generalna wymiana sprzętu, a co za tym idzie, spore wydatki...

PCI Express to nie tylko grafika

Tak się już utarło, że PCI Express kojarzy się nam zazwyczaj tylko z kartami graficznymi. To one bowiem jako pierwsze skorzystały z możliwości nowej szyny. I inaczej być nie mogło. Układy graficzne uzależnione są od przepustowości podsystemu pamięci, a możliwości wysłużonej AGP już dawno przestały być na tym polu wystarczające. Wysoka wydajność to jednak nie jedyna zaleta szyny PCIe.

Ciągle obecna w naszych komputerach szyna PCI posiada już praktycznie same wady. Śmiesznie niska jak na dzisiejsze czasy przepustowość na poziomie 133 MB/s dzielona musi być jeszcze pomiędzy wszystkie podpięte do PCI urządzenia. Oznacza to, że karta sieciowa i dysk twardy, które już w pojedynkę praktycznie mogą wykorzystać całe pasmo magistrali PCI, muszą się owymi 133 MB dzielić nie tylko ze sobą, ale także z kartą dźwiękową i innymi podpiętymi podzespołami. PCI Express już w podstawowej wersji, a więc przy wykorzystaniu pojedynczej pary linii sygnałowych (PCIe x1), umożliwia przesłanie w obydwu kierunkach 500 MB na sekundę. Co więcej, szyna PCI Express tworzy połączenia typy punkt-punkt. Oznacza to, że żadne z podpiętych do tej szyny urządzeń nie musi dzielić się swoją przepustowością z innymi. Dzięki temu karta graficzna korzystająca z szyny PCI Express ma swoje własne 8 GB przepustowości, podczas gdy jej starsza siostra w wersji AGP 8x jedynie 2.1 GB/s. Standardowe łącze PCIe x1 to tylko 500 MB/s. Tyle jednak spokojnie wystarczy np. karcie dźwiękowej (Creative Labs na marzec zapowiedział premierę dźwiękówki Sound Blaster Zenith korzystającej z PCIe). Za pomocą PCI Express bezpośrednio ze sobą łączyć można także mostki północny i południowy chipsetu. W najnowszych chipsetach Intela (i915 oraz i925X) występuje właśnie takie złożone z czterech par linii sygnałowych połączenie o nazwie DMI (Direct Media Interface). Dzięki temu łączna przepustowość pomiędzy obydwoma mostkami wynosi 2 GB/s.



PCI na emeryturze

Możliwości szyny PCI już dawno przestały być wystarczające – nie tylko na potrzeby kart graficznych (powstanie AGP), ale także stosunkowo mało wymagających kart sieciowych czy też dysków twardych. Mimo to, ciągle jeszcze musimy z PCI korzystać. Na szczęście, na horyzoncie widać już godnego następcę...

PCI Express atakuje

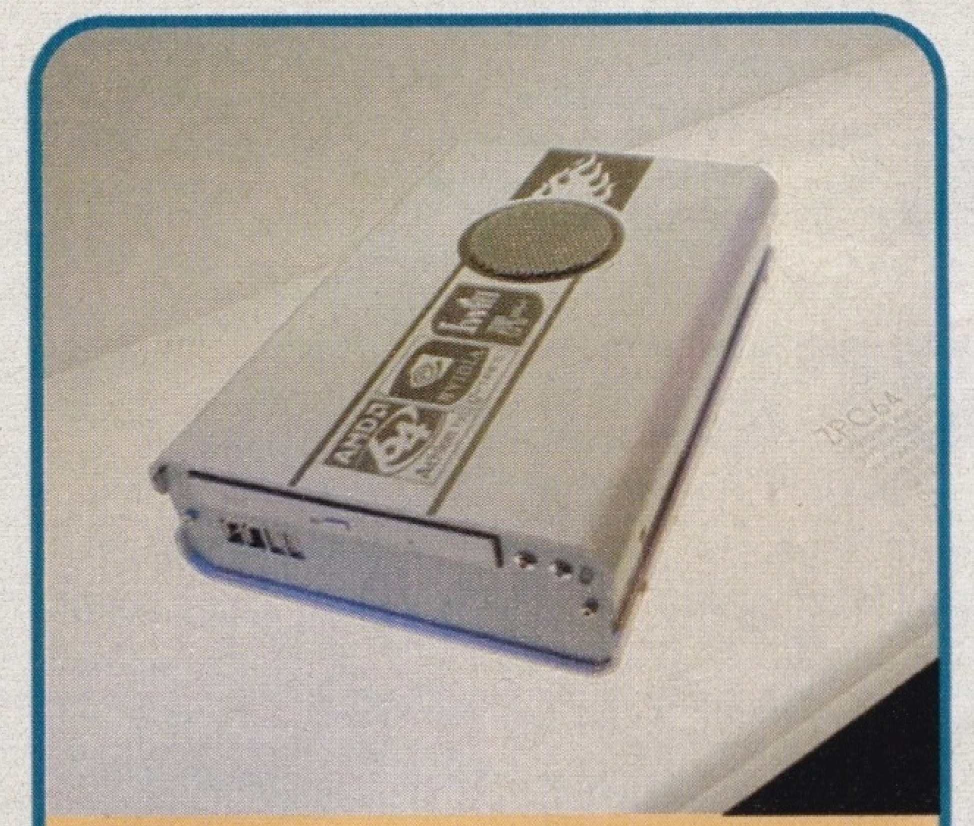
Czapki z głów – nadchodzi nowy król. Szyna PCI Express jest właściwie pod każdym względem lepsza od swojej poprzedniczki. Wydajniejsza, bardziej elastyczna i przede wszystkim uniwersalna z pewnością zawita w naszych komputerach na dłużej. Rewolucji jednak nie będzie – na razie możemy kupić jedynie karty graficzne korzystające z PCIe.



Pokaz możliwości

Choć PCI Express to nie tylko grafika, właśnie dzięki kartom graficznym możemy zobaczyć, jak ogromne możliwości posiada ta szyna. Zarówno Intel, jak i NVIDIA zaprezentowały już chipsety będące w stanie obsłużyć dwie karty graficzne korzystające ze złącz x16. Co więcej, znana jest nawet wydajność takiego układu. Dwie pracujące równolegle karty graficzne zapewniają wzrost wydajności nawet o 80 procent (Athlon 64 FX-55 i płyta główna bazująca na chipsecie nForce4 SLI). Warto jednak wiedzieć, że dwie testowane karty GeForce 6600 GT jedynie sporadycznie osiągały wydajność pojedynczej 6800 GT. A ta ostatnia kosztuje tyle, co dwie GeForce 6600 GT... Wychodzi więc na to, że stosowanie dwóch słabszych kart zamiast jednej silniejszej jest co najmniej dyskusyjne. Gdy bowiem po jakimś czasie będziemy chcieli dokupić drugą kartę graficzną,

tekst: Krzysztof Wierzbicki; zdjęcia: Warner Bros., Logitech, Creative, Intel, AMD



Małe jest piękne i trendy

Wielkie obudowy coraz bardziej wychodzą z mody. Po co bowiem trzymać w pokoju wielkiego, szumiącego niczym wodospad Niagara kolosa, gdy równie dobrze jego zadania spełni znacznie cichszy, zgrabny maluch? Nie wykluczone, że już w 2005 roku zaczniemy się masowo przesiadać na takie właśnie minipecety. My jesteśmy jak najbardziej za!

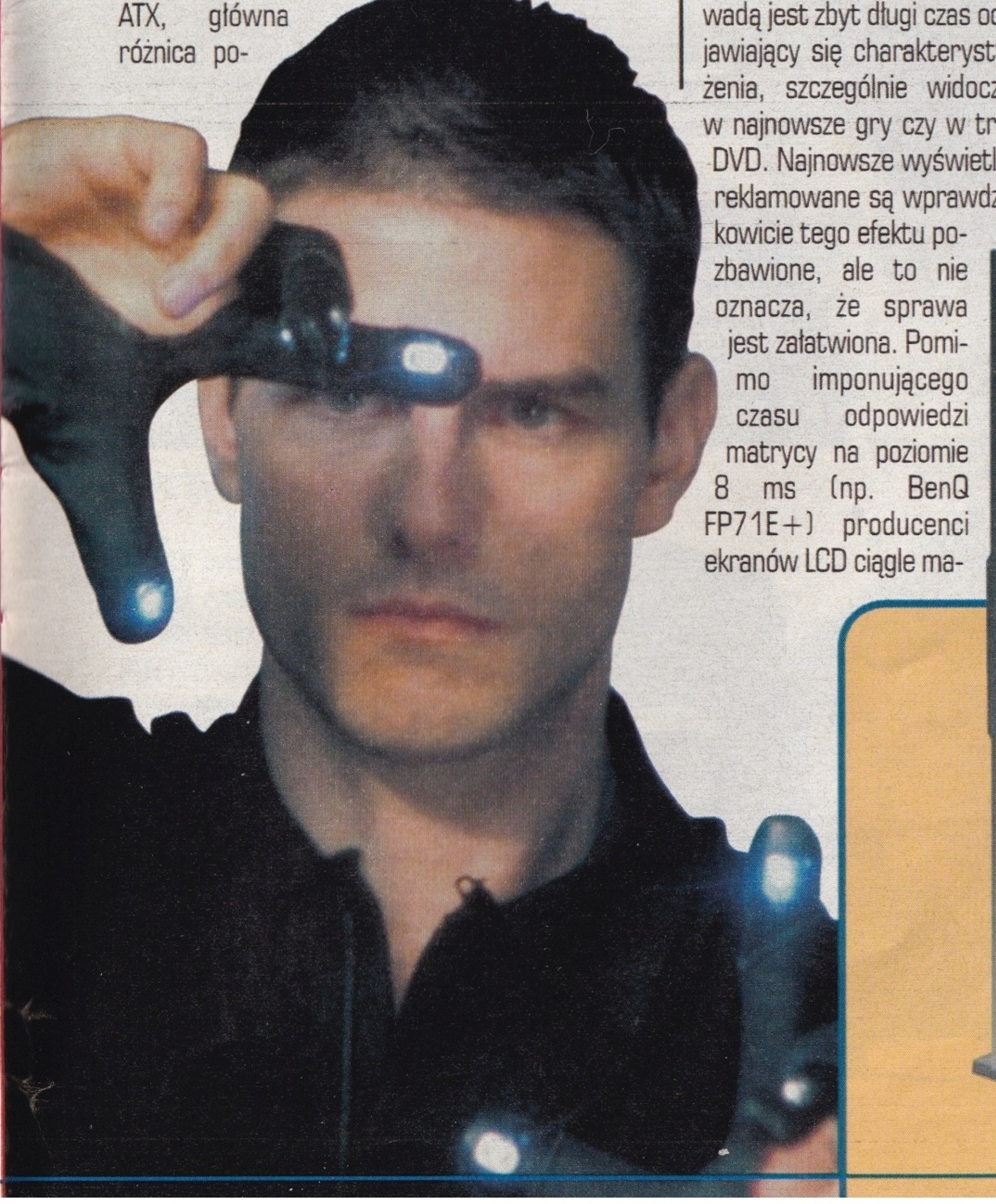
na rynku z pewnością będzie już kolejna generacja układów. A te oprócz wyższej wydajności, charakteryzować się będą także możliwościami graficznymi, jakich próżno szukać w opartej na starszych układach konfiguracji SLI...

BTX, czyli chłodzenie na całego

Gotujące się procesory, karty graficzne grzejące niczym suszarki. Wewnątrz obudowy dzisiejszego komputera jest naprawdę gorąco. Nic więc dziwnego, że coraz częściej ratujemy się instalacją kolejnych wiatraków mających przyśpieszyć obieg powietrza i sprawić, by wokół procesora i karty graficznej było choć trochę chłodniej. Tak naprawdę jednak wiele osiągnąć w ten sposób nie możemy. Winna jest konstrukcja płyty głównej i samej obudowy, a dokładniej, mający już 10 lat standard ATX (Advanced Technology Extended). Obecne rozmieszczenie poszczególnych elementów w typowym komputerze sprawia, że powietrze zamiast przepływać przez obudowę, po prostu w niej krąży. Zmienić to ma zaprezentowany przez Intela standard BTX (Balanced Technology Extended).

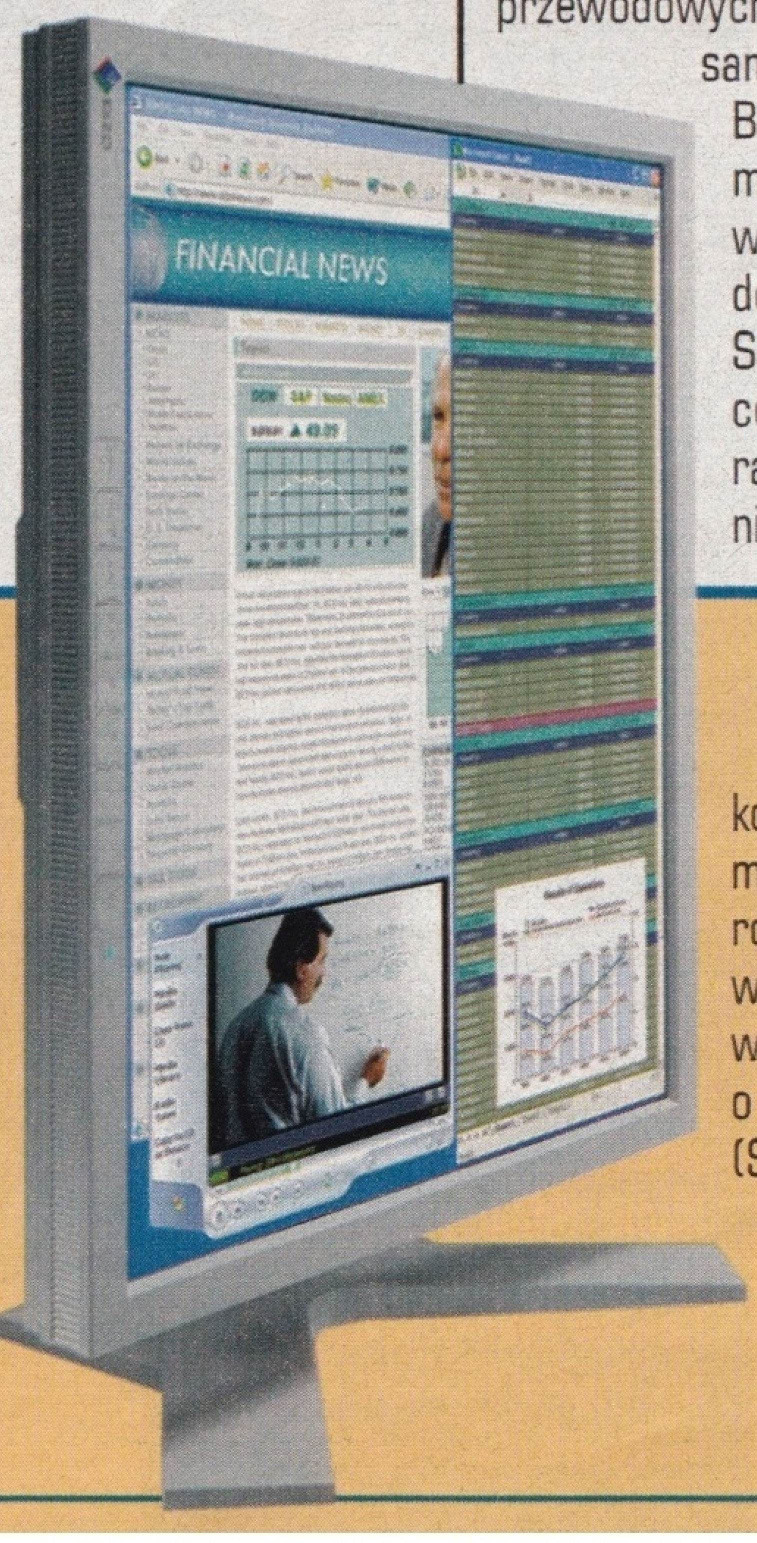
W porównaniu do ATX, główna różnica polega na innym rozłożeniu składników na płycie głównej i nowych miejscach montażu kart rozszerzeń. W przypadku BTX wszystkie najmocniej nagrzewające się elementy ułożone zostały w jednej linii. Chłodzić je będzie duży radiator, przez który przepuszczane jest powietrze zasysane z przodu obudowy i wyprowadzane po tylnej stronie peceta. Oprócz płyty w standardzie BTX, potrzebna będzie więc nowa obudowa z odpowiednio rozmieszczonymi kanałami wentylacyjnymi. W innym miejscu znajdować się będzie także karta graficzna. Dziś jest ona bardzo blisko procesora, przez co obydwa i tak już gorące układy nawzajem grzeją się jeszcze bardziej. W standardzie BTX grafika umieszczona będzie na skraju płyty głównej. Dzięki temu, zanim powietrze wydmuchiwane z coolera nad procesorem ostatecznie opuści obudowę, przepłynie jeszcze wokół karty graficznej zabierając z sobą nadmiar ciepła. By tak się jednak stało, karta graficzna będzie musiała być mniejsza a przede wszystkim niższa niż obecnie.

BTX to jednak nie tylko duże obudowy. Coraz popularniejsze komputery w formacie miniPC wymuszają na producentach stosowanie miniaturowych płyt głównych. Takie małe komputerki, bazujące na najnowszych i najwydajniejszych podzespołach jak żadne inne wymagają wydajnego i efektywnego obiegu powietrza. To właśnie zapewnić ma format PicoBTX. Zakłada on wykorzystanie obudowy o pojemności maksymalnie 7 litrów. BTX nie zamyka więc drogi do miniaturyzacji naszych komputerów. Wręcz przeciwnie, nowy format umożliwi budowę naprawdę niewielkich, cichych i wydajnych komputerów multimedialnych, które już w niedalekiej przyszłości zastąpią magnetowidy czy też odtwarzacze filmów DIVX i muzyki MP3.



Co w LCD piszczy?

Tradycyjne monitory CRT (Cathode Ray Tube) coraz szybciej odchodzą w zapomnienie. Ich miejsce skutecznie zajmują ekrany LCD (Liquid Crystal Display). Nikogo więc chyba nie trzeba już przekonywać o zaletach wyświetlaczy ciekłokrystalicznych. Generują one niemęczący oczu obraz bardzo dobrej jakości, dodatkowo zdobi je cienka, zaledwie kilkucentymetrowa obudowa. Niesamowity postęp technologiczny związany z produkcją ekranów LCD sprawił także, że kiedyś drogie, dzisiaj są dostępne za rozsądną cenę. Panele LCD posiadają jednak pewne mankamenty. Ich podstawową wadą jest zbyt długi czas odpowiedzi matrycy, objawiający się charakterystycznym efektem smużenia, szczególnie widocznym podczas grania w najnowsze gry czy w trakcie oglądania filmów DVD. Najnowsze wyświetlacze ciekłokrystaliczne reklamowane są wprawdzie jako urządzenia całkowicie tego efektu pozbawione, ale to nie oznacza, że sprawa jest załatwiona. Pomimo imponującego czasu odpowiedzi matrycy na poziomie 8 ms (np. BenQ FP71E+) producenci ekranów LCD ciągle mają na tym polu wiele do zrobienia. Cóż bowiem z tego, że jeden z subpikseli (każdy piksel na matrycy ekranu LCD składa się z trzech subpikseli) potrafi zapalić się i zgasnąć szybciej niż pozostałe, skoro reszta działa zdecydowanie wolniej, i to właśnie te wolniejsze tak naprawdę się liczą, tworząc widoczny na ekranie efekt smużenia. Postępujące w bardzo szybkim tempie prace nad przyspieszeniem działania matrycy pozwalają jednak przypuszczać, że już niedługo zniknie i ta wada ekranów LCD.



Zapomnij o kablach?

Po co trzymać dysk twardy w obudowie komputera, jak równie dobrze będzie mu w... komodzie na poddaszu. A karta dźwiękowa – małe pudełko schowane gdzieś w szafie. Rozwój technologii bezprzewodowych jest tak szybki, że niedługo pozbędziemy się wszystkich krępujących nas komputerowych kabli. Bezprzewodowy dostęp do Internetu będzie standardem niewartym wspominania...



Powietrzna komunikacja

Jedno jest pewne. Pomimo nieustannie zwiększającej się liczby urządzeń elektronicznych, w naszych domach, a przede wszystkim wokół naszych komputerów, będzie coraz mniej kabli. A wszystko dlatego, że technologie łączności bezprzewodowej rozwijają się niesłychanie szybko! Do tej pory zwykliśmy używać bezprzewodowych myszek, ewentualnie takich samych klawiatur (np. technologia Bluetooth). Dziś bez problemu możemy kupić wyposażone w moduły łączności bezprzewodowej (WiFi) telewizory LCD (np. Sony KLV-20WS2) czy też łączące się z komputerem drogą radiową głośniki. Zapewne już niedługo w sklepach zaczną masowo pojawiać się bezprzewodowe drukarki i inne peryferia. A wszystko dzięki opracowanemu przez Intela standardowi bezprzewodowego USB (Wireless USB). Coraz popularniejsze notebooki wyposażone w bezprzewodowe karty sieciowe (WiFi) także już niedługo nie będą niczym wyjątkowym. Intel planuje bowiem wyposażyć w podobne technologie kolejną generację domowych chipsetów (zaplanowane na 3 kwartał układy o kodowych nazwach Lakeport i Glenwood – następcy i915 oraz i925X).

Sieci bezprzewodowe WiFi

WiFi (Wireless Fidelity) to technika pozwalająca na założenie sieci komputerowej bez konieczności kucia ścian i przeciągania setek metrów kabli. Sieć bez kabli (Wireless LAN) może służyć do łączenia ze sobą dwóch lub więcej komputerów.

W najpopularniejszej wersji WiFi pozwala na przesyłanie danych z prędkością do 11 Mbit/s na odległość kilkuset metrów w przestrzeni otwartej i kilkudziesięciu metrów w przestrzeni ograniczonej. Wszystko zależy jednak od ukształtowania terenu, rodzaju materiałów wykorzystanych w budynkach itp. Przy wykorzystaniu podpiętego do Internetu punktu dostępowego z anteną o dużej mocy, technika ta umożliwia także komputerom wyposażonym w odpowiednią kartę WiFi bezprzewodowe korzystanie z Internetu.

Łączność Bluetooth



Ładnie wygląda i nie ma żadnych kabelków. Czy bezprzewodowe myszki już niedługo staną się standardem?

Za tą tajemniczą nazwą kryje się jedna z wielu technik bezprzewodowej radiowej transmisji danych. Zaletą Bluetooth jest możliwość jednoczesnej komunikacji pomiędzy kilkoma urządzeniami. Ponadto urządzenia te wcale nie muszą „widzieć" się wzajemnie. Średni zasięg Bluetooth wynosi ok. 10 metrów. W połączeniu ze stosunkowo niską prędkością przesyłania danych powoduje to, że Bluetooth nie stanowi alternatywy dla standardu WiFi. Technika ta bardzo dobrze spisuje się natomiast w przypadku łączenia poszczególnych elementów komputera, takich jak klawiatura czy myszka.

Wygląda na to, że pomimo stosunkowo małej liczby nowych, rewolucyjnych technologii, jakie ujrzymy w nadchodzącym czasie, rok 2005 radykalnie zmieni oblicze naszych komputerów. Szybsze, mniejsze, a zarazem ładniejsze i coraz bardziej pozbawione przewodów pecety A.D. 2005 będą fascynujący-mi maszynami...

Zapomnij o plazmie?

Co ciekawe, panele LCD nie tylko skutecznie wypierają z rynku monitory CRT, ale także zaczynają robić to samo z ekranami plazmowymi. W sprzedaży są już bowiem wyświetlacze ciekłokrystaliczne o przekątnej 55 (LG) a nawet 65 (Sharp) cali. Wielkie jak plazmy, a pozbawione ich podstawowej wady, tj. trwałego wypalania pikseli (dzieje się tak po kilku godzinach wyświetlania statycznego obrazu), ekrany LCD w końcu wydają się być skazane na sukces. Tym bardziej, że pojawiły się już nawet modele, które pozwalają na oglądanie obrazu trójwymiarowego bez korzystania ze specjalnych okularów (np. Sharp LL-151-3D). Efekt ten uzyskiwany jest poprzez wysyłanie do prawego i lewego oka oddzielnych obrazów.

Pstrykaj i drukuj

Jeżeli lubisz pstrykać zdjęcia, kolekcjonować je i pokazywać znajomym, warto zainteresować się urządzeniem, które nastawione jest wyłącznie na drukowanie fotek. Na przykład PictureMate'm!



- Prędkość druku: photo 10x15 cm: 128 sec. • Rozdzielczość: max. 5760 x 1440 dpi • Format papieru: 100 x 150 mm • Komunikacja: USB 1.1 • Waga: 2.7 kg • Cena: 950 PLN • www.epson.pl

Po wyjęciu z pudełka EPSON PictureMate robi bardzo dobre wrażenie. Po pierwsze, drukarka jest mała, po drugie, ma ciekawą, futurystyczną stylistykę. Dzięki zastosowaniu wysokiej jakości materiałów i stonowanej kolorystyce, nieźle prezentuje się przy nowoczesnych panelach LCD. PictureMate pozwala drukować zdjęcia w maksymalnym formacie 10 x 15 cm, czyli wielkości popularnego zdjęcia-pocztówki. Transfer plików odbywa się za pomocą czytnika kart pamięci, który obsługuje aż 11 formatów – brak kompatybilności raczej ci nie grozi. Drukarkę wyposażono w monitorek typu LCD. Z poziomu menu można zaznaczać, co chce się drukować, w jakiej ilości i jakości, z marginesami czy bez. Znajdziemy tu również informację o poziomach tuszu. Takie rozwiązanie pozwala drukować bez pośrednictwa peceta, lecz jeśli komuś blaszak jest niezbędny, można połączyć się z PictureMate'm poprzez Bluetooth. Komunikacja z aparatem cyfrowym odbywa się przy użyciu technologii PictBridge, PRINT Image Matching oraz USB-Direct-Print.

Producent zapewnia, że stosując oryginalne materiały eksploatacyjne, drukarka będzie pracowała i 100 lat. W takim razie ciekawe, jak to jest z prawem do dziedziczenia gwarancji ;-) Już to sobie wyobrażam, jak dziadek zapisuje w spadku PictureMate'a wnukom, buhahaha!

Abstrahując od niezbyt mądrych haseł marketingowych, nowa propozycja Epsona jest ciekawym urządzeniem o naprawdę niezłych parametrach. Cena tylko mocno boli, ale jeśli fotografia to twoja pasja, wysyłaj list do św. Mikołaja lub weź udział w naszym konkursie. PictureMate może być twój!

KONKURS SMS

Odpowiedz na pytanie i wygraj:



PictureMate drukuje w formacie...

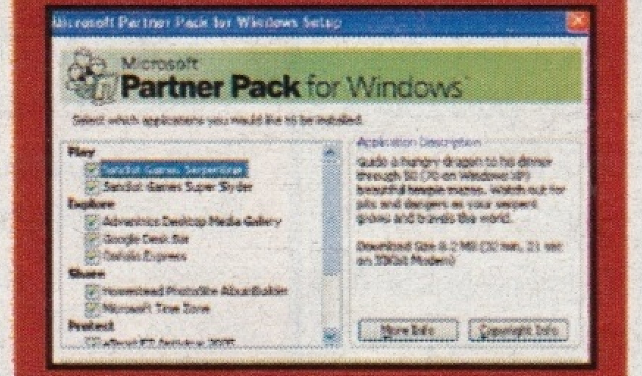
A) 10x15 B) 9x13 C) 15x20

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.PM.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia. Koszt SMS'a: 1.22 zł z VAT

Nagrodę funduje EPSON Polska

Programy

Partnerstwo dla XP'ka



Korporacja Microsoft znana jest z tego, że za swoje niedopracowane produkty karze użytkownikom słono płacić. Tym razem Bill Gates miło zaskoczył wszystkich, udostępniając pakiet przydatnego oprogramowania. I to zupełnie za darmo...

Najważniejszą częścią Microsoft Partner Pack, bo tak się rzeczony zestaw nazywa, jest darmowy program antywirusowy. Oczywiście, nie zapewni on takiej ochrony jak produkty Symanteca, ale powinien w zupełności wystarczyć „niedzielnym" internautom. Świetnym dodatkiem jest Post-In Software Notes, umożliwiający zostawianie notatek z ważnymi informacjami na pulpicie Windowsa. Wyglądają one jak karteczki przypinane na lodówkę, a do każdej z nich można dołączyć efekty graficzne i dźwiękowe. Biznesmenom powinien przypaść do gustu Microsoft TimeZone, który pokazuje aktualny czas w pięciu wybranych miastach świata. Dla graczy przygotowano miłą niespodziankę w postaci dwóch gier – SERPENTINE, czyli japońską odmianę klasycznego węża, oraz SUPERSLYDER, prostą grę logiczną. Z innych aplikacji znajdziesz tu m.in. program do tworzenia albumów ze zdjęciami i wyszukiwarkę Google zintegrowaną z powłoką systemową.

W momencie zamknięcia numeru pakiet dostępny był jedynie po angielsku, ale gigant z Redmonton zapowiedział szybkie wydanie wersji zlokalizowanych. Microsoft Partner Pack ściągniesz z oficjalnej strony dodatku.

- WWW: http://www.microsoft.com/windows/partnerpack/
- Waga: ok. 45 MB
- Pełna lista aplikacji: gry – SUPERSLIDER, SERPENTINE; programy – PhotoSite, Microsoft Time Zone, eTrust EZ Antivirus 2005, Google Deskbar, Desktop Media Galery, Onfoli Express, Post-it Software Notes, PayPal Payment Wizard, Microsoft USB Flash Driver.

Daj głos z Tracerem

W przedświątecznym okresie gorączkowych poszukiwań prezentów dobrą propozycją mogą okazać się gadżety komputerowe. Tracer przygotował ofertę dla smakoszy dźwięku, czyli trzy nowe zestawy głośnikowe oraz dwa playery MP3

Zestaw głośników Tracer przygotowano dla określonych użytkowników. Tracer Eclipse 5.1 to propozycja dla miłośników kina domowego. Posiada moc rzeczywistą RMS 240 W, którą generują kopułkowe satelity, drewniany subwoofer oraz dekoder AC-3 i DTS. Zestawem można sterować przy pomocy konsoli wyposażonej w wyświetlacz LCD i bezprzewodowego pilota. Głośniki Tracer Cantante, dzięki ponadprzeciętnej jakości wykonania, powinny spodobać się estetom. Uwagę przyciąga orzechowy kolor dwóch satelitów i subwoofera. Głośniki dysponują dużą, jak na ten typ urządzenia, mocą rzeczywistą – 25 W (RMS). Najbardziej wymagający audiofile powinni przyjrzeć się bliżej Tracer Prelude. Jest to zestaw zdalnie sterowanych 5 głośników satelitarnych wraz z potężnym subwooferem. Ten model oferuje najlepszą jakość dźwięku, a szczególnie naprawdę soczyste basy. Uwagę odwiedzających pokój testowy zwraca metaliczno-grafitowa kolorystyka sprzętu.

Odtwarzacze plików MP3 Zoltrix Z-Cyber: Macer i Torpedo to rozwiązania dla osób, które słuchają muzyki w każdym miejscu i czasie. Oba urządzenia wyposażone są w funkcje dyktafonu i radia. Te opcje docenią szczególnie studenci, którzy mogą używać playerów zarówno do zarejestrowania wykładu, jak i wysłuchania najświeższych wiadomości z radia. Piosenki zgrywasz z domowego peceta przy pomocy kabla USB. Pamięć typu „flash" pozwala na wielokrotne zapisywanie danych o pojemności do 512 MB (Z-Cyber Macer) lub do 1 GB (Z-Cyber Torpedo). Oba urządzenia mieszczą się w kieszeni, a ich ciężar nie jest większy od solidnego zestawu kluczy. Co ważne dla koneserów dźwięku, istnieje możliwość ustawienia paru predefiniowanych trybów odsłuchu: Rock, Pop, Classic, Jazz. Model Z-Cyber Torpedo ma dodatkowe opcje: Natura i Dynamic Bass Boot oraz cyfrowy tuner radiowy umożliwiający zapamiętanie 20 stacji. W każdym zestawie znaleźć można też słuchawki, przedłużacz USB, CD-ROM – Driver & Utility. Kierowcy ucieszą się z bezprzewodowego transmitera FM Air-Wave, który umożliwia słuchanie utworów MP3 w samochodzie.



- GŁOŚNIKI TRACER ECLIPSE – ok. 699 złotych
- GŁOŚNIKI TRACER CANTANTE – ok. 149 złotych
- GŁOŚNIKI TRACER PRELUDE – ok. 299 złotych
- Z-CYBER MACER 128 MB – ok. 225 złotych
- Z-CYBER TORPEDO 256 MB – ok. 329 złotych
- Z-CYBER Air-Wave FM MP3 Transmitter – ok. 99 złotych



As w olympusowym rękawie

Rynek odtwarzaczy MP3 jest podzielony między „jabłuszkowego" i-Pod'a i serię playerów Zen firmy Creative. Jednak już na początku 2005 roku Olympus wprowadzi do sklepów M-robe MR-100, który dzięki nowoczesnym rozwiązaniom i nietuzinkowemu wyglądowi może nieźle namieszać



- *Cena: nieznana*
- *Premiera: I kwartał 2005*
- *WWW: www.olimpus.pl*

Ten cyfrowy odtwarzacz audio wyróżniać będzie jedna szczególna cecha – obsługuje się go poprzez czuły, dotykowy panel sterowania. Przyciski i pokrętła odejdą w przeszłość, teraz poszczególne funkcje kontrolować będziesz, klikając palcem po monitorku. Urządzenie zaopatrzono w dysk twardy 5 GB, na którym zmieści się prawie 1200 utworów przy kompresji 128Kb/s. Za transfer na linii komputer – M-robe odpowiada port USB 2.0 High Speed. Stacja dokująca będzie pełnić jednocześnie rolę ładowarki. Wraz z MR 100 otrzymamy słuchawki, miękki pokrowiec, oprogramowanie m:trip do zarządzania piosenkami i pilota. Poza tymi atrakcjami nie sposób pominąć niezwykle interesującego wyglądu playera. Przypadł on nam do gustu i teraz konkurencja nie prezentuje się już tak efektownie.

M-robe MR 100 ma wszelkie dane ku temu, żeby zarządzić na rynku odtwarzaczy MP3. Jeśli tylko cena nie zostanie wzięta z kosmosu, Olympus może osiągnąć sukces zbliżony do kultowego IPod'a firmy Apple.

Biurowe „3 hit combo"

Jeśli jakakolwiek firma chce zaistnieć na rynku akcesoriów do komputerów, musi zaskoczyć klientów nietypową ofertą. Tak zrobiła tajwańska Tsunami, która stara się powalczyć o umysły i portfele użytkowników od dawien dawna przyzwyczajonych do produktów dwóch wiodących koncernów. Czy ta sztuka się udała?

3 in 1 Desk Manager firmy Tsunami to zestaw, na który składa się klawiatura, myszka oraz dwa głośniki z panelem sterującym. Całość utrzymana w tonacji czarno-metalowej robi dobre wrażenie i ładnie wygląda na biurku. Klawiatura ma długi czas skoku klawiszy i reakcji na wciśnięcie, co wyklucza wykorzystywanie jej w pracy przez dziennikarzy czy literatów. Osobom piszącym sporadycznie nie powinno to jednak przeszkadzać. Na plus należy zaliczyć dobry profil sprzętu, który nie męczy rąk nawet przy dłuższym użytkowaniu. Klawisze multimedialne działają bez zarzutu. Myszka jest malutka, idealna do damskiej dłoni ;-) Wyposażono ją w dwa przyciski i jeden optyczny sensor detekcji ruchu. Podczas przeglądania stron internetowych czy prac biurowych sprawuje się bez zarzutu. Dwa głośniki grają ładnie, chociaż podbicie basów mogłoby być lepsze. Po wciśnięciu przycisku 3D na panelu sterującym przechodzimy w tryb emulacji kina domowego. Trzeba przyznać, że całkiem przyjemnie słucha się koncertów nagranych z dźwiękiem przestrzennym.

Jak sam widzisz, 3 in 1 Desk Manager ma tyle samo wad co zalet. Jest to na pewno idealny prezent dla dziewczyny, która od czasu do czasu lubi pograć w SIMSY i poszperać w Internecie. Hardcore'owi gracze czy osoby profesjonalnie wykorzystujące komputer powinny rozejrzeć się za czymś z wyższej półki.

- *Kolory: srebrny/czarny* • *Wymiary: 412x175x20 mm* • *Klawisze dodatkowe: 18* • *Cena: n149 PLN* • *www.tsunami.com.tw*



Następcy Cordless MX'a atakują

Niedawno Logitech wprowadził do sprzedaży nowe klawiatury, które zwiększają komfort korzystania z komputera

Nowe konstrukcje dostępne są w dwóch bezprzewodowych zestawach: Logitech Cordless Desktop LX 500 i Logitech Cordless Desktop LX 501. Oba kosztują 347 PLN i różnią się kolorystyką: pierwszy jest ciemnoniebieski, a drugi biały. Wykończenie cechują ciekawe, metaliczne akcenty .

Nowe klawiatury są niskie – ustawione na płaskim podłożu liczą 22.3 mm. Wyposażono je w funkcję Zero Degree Tilt, która sprawia, że wszystkie podstawowe rzędy klawiszy mają tę samą wysokość, co mniej męczy nadgarstki. Do funkcji takich jak rejestrowanie mediów i zapisywanie ich na CD dodano parę nowych klawiszy multimedialnych. Dołączone oprogramowanie Logitech MediaLife zapewnia dostęp do muzyki, obrazów i filmów z całego komputera. LX 500 i LX 501 mają też rolkę przewijania.



Oba zestawy wyposażone są w mysz optyczną Logitech Cordless Click!. Gryzoń ma kółko Tilt Wheel Plus Zoom, które zapewnia łatwe i dokładne przewijanie w trzech wymiarach: do góry i w dół, w lewo i w prawo oraz do przodu (powiększanie) i w tył (zmniejszanie). Myszka nie jest zbyt precyzyjna, do pracy biurowej jednak w zupełności się nadaje. Jeśli nosisz się z zamiarem zakupu zestawu myszy i klawiatury, trafiłeś pod dobry adres. Ten sprzęt polecamy osobom, które dużo piszą i korzystają z Internetu.

KONKURS SMS

Jaki kolor ma Desktop LX 501?

WYGRAJ! Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.LT.#, zamiast # wpisując BIAŁY lub NIEBIESKI. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia. Koszt wysłania jednej wiadomości SMS wynosi 1.22 zł z VAT

Cyfrowa kostka Rubika

Większość najnowszych aparatów cyfrowych wygląda tak samo – srebrne pudełko z obiektywem. Tymczasem nowa propozycja Nikona pokazuje, że w „cyfrakowym" wzornictwie jeszcze wiele można poprawić

Nikon Coolpix SQ wyróżnia się przede wszystkim nietypową obudową. Po rozłożeniu kojarzy się z kostką Rubika. Obiektyw możemy ustawić w trzech pozycjach – „do góry", „od siebie" – do robienia normalnych zdjęć – oraz „do siebie". To trzecie położenie umożliwi dokładne wykadrowanie fotki np. własnej facjaty. Obudowę urządzenia wykonano z trwałego metalu, przez co sprzęt do najlżejszych nie należy. Wielkością przypomina paczkę papierosów, przez co bez problemu mieści się w kieszeni spodni.

Aparat wyposażono w 3-megapikselową matrycę, dzięki czemu można pstrykać zdjęcia w rozdzielczości 2016x1512. Firmowa pamięć Nikona SQ pozwala nagrać filmik o maksymalnej długości 40 sekund. Wyświetlacz LCD jest malutki – zaledwie 1.5 cala. Przy dynamicznym poruszaniu aparatem zachowywana jest płynność obrazu. Menu nie przeładowano nadmiarem opcji, przez co korzysta się z niego naprawdę przyjemnie. Dla początkujących przewidziano tryb auto z 15 programami tematycznymi.

Zarówno ujęcia dzienne, jak i nocne nie sprawiają SQ trudności. Jeśli dopiero zamierzasz zacząć zabawę z fotografią cyfrową, Nikon Coolpix SQ to dobry wybór. Spora ilość dodatków, które otrzymujemy wraz z urządzeniem, sprawia, że za cenę 900 złotych ciężko znaleźć coś lepszego.

• Zoom: 3x optyczny, 4x cyfrowy • Rozdzielczość: 3.1 megapiksela • Rozdzielczość obrazu: 2016x1512 • Pamięć: ComactFlash Type I • Cena: ok. 900 PLN • www.nikon.pl



Zabierz zdjęcia ze sobą

Każdy lubi pochwalić się fotkami z wakacji lub imprezy. Co zrobić, jeżeli wywoływanie i drukowanie jest za drogie, a w naszym aparacie nie ma miejsca na trzymanie bogatej kolekcji?



Z pomocą przychodzi urządzenie o nazwie Nikon Coolwalker. Jest to 30-gigabajtowy dysk twardy, na którym pomieścimy do 10 tysięcy plików o rozmiarze 2 MB. Urządzenie zaopatrzono w duży, 2.5-calowy wyświetlacz. Aby zaprowadzić porządek w kolekcji, zdjęcia można pogrupować w foldery. Po podłączeniu Coolwalkera do telewizora można urządzić pokaz slajdów w gronie rodziny lub znajomych. A jeśli któreś ze zdjęć szczególnie przypadło do gustu zebranej gawiedzi, można je wydrukować bez potrzeby korzystania z komputera. Warunkiem jest posiadanie drukarki zgodnej z PictBridge. Nad bezpieczeństwem danych czuwa system antywstrząsowy oraz solidna obudowa. Nikon Coolwalker to duże możliwości archiwizacji i wygoda użytkowania. Dzięki takim rozwiązaniom, klasery ze zdjęciami odejdą wkrótce do lamusa. Pod warunkiem, że cena sprzętu spadnie...

• Pojemność 30 GB • Druk bezpośredni: tak (PictBridge) • W zestawie: kabel USB, kabel Audio/Video, zasilacz EH-7, pilot ML-CW1, akumulator litowo-jonowy EN-EL6, miękki futerał CF-CW1, dysk CD-ROM z oprogramowaniem • Cena: 2500 PLN • www.nikon.pl

„Debeściak" na blacie

W kategorii kompletów „myszka i klawiatura", Cordless Desktop MX nie ma sobie równych. Mimo ponad roku na karku, żaden z najnowszych zestawów nie jest w stanie przebić sprzętu Logitecha

W skład Cordless Desktop MX wchodzi myszka MX700 wraz z klawiaturą multimedialną z wieloma przyciskami dodatkowymi i rolką internetową. Gryzonia można szybko ładować. Jedna minuta spędzona w ładowarce odbiornika pozwala na cały dzień pracy myszy. 10 minut wystarczy na 7 dni. Cały zestaw korzysta z technologii szybkiej transmisji danych drogą radiową – FastRF. Wysyłany sygnał jest kodowany sprzętowym kluczem. Takie rozwiązanie uniemożliwia podsłuch i rozkodowanie sygnału przez osoby niepożądane. Poza tym Cordless Desktop MX rewelacyjnie wygląda – klawiatura przyciąga wzrok masywną budową i czarną kolorystyką. Elementy dodatkowe są w kolorze srebrnym, przez co sprzęt sprawia nowoczesne wrażenie. Na szczególną uwagę zasługuje pokrętło regulacji głośności na górze klawiatury. Słusznych rozmiarów myszka i ładowarka dopełniają obrazu sprzętu XXI wieku.

Również użytkowanie to sama radość. MX700 nie ma tendencji do nagłych skoków kursora, jak to jest w przypadku niektórych myszek radiowych. Gryzoń ma aż 8 przycisków, które ułatwiają pracę biurową. Można je również zaprogramować w grach, co daje większe poczucie kontroli. Zestaw testowaliśmy w programach FPP i RTS'ach. Zawodowcy i tak wybiorą coś „kabelkowego", ale do amatorskiego i pół-amatorskiego grania Cordless Desktop MX nadaje się ide-

Hardcore'owy padzik

Któż nie chciałby zmasakrować paru zombiaków przy pomocy takiego urządzenia?

• Kompatybilny z: Nintendo GameCube • Przyciski: 4-przyciskowy d-pad, gałka analogowa, klawisze A, B, X, Y • Cena: 50 USD



Z okazji zbliżającej się premiery RESIDENT EVIL 4, firma NubyTech przygotowała nie lada gratkę dla fanatyków serii. Jest nią pad, który wygląda jak żółta piła łańcuchowa. A do tego również brzmi jak to straszne urządzenie – dzięki specjalnemu chipowi dźwiękowemu imituje charakterystyczne „warczenie". Pad-piła sprawia dość makabryczne wrażenie – cały pokryty jest krwią! Po zakończeniu zabawy będzie można umieścić go na podkładce i postawić na półce. Od strony technicznej, nowy pad NubyTech zachowa pełną funkcjonalność kontrolera do konsoli GameCube. Można go obsługiwać za pomocą jednej lub obu dłoni.

Gwarantujemy, że pad skutecznie obroni twoją konsolę i telewizor przed smutnym panem zbierającym abonament radiowo-telewizyjny. Kontroler polecamy fanom serii RESIDENT EVIL i wszystkim miłośnikom horrorów klasy „B", takich jak „Evil Dead" czy „Noc Żywych Trupów". Cenę pada-piły ustalono na 50 dolarów amerykańskich.



• Pakiet: Klawiatura + mysz MX 700, mysz MX 900 w wersji Bluetooth • Typ komunikacji: radiowa • Zasięg: 2 metry, 10 m (wersja z Bluetooth) • Podłączenie: PS2/USB • Cena: 504 PLN, 698 PLN (wersja z Bluetooth)

alnie. Żadnych opóźnień i lagów nie zanotowaliśmy.

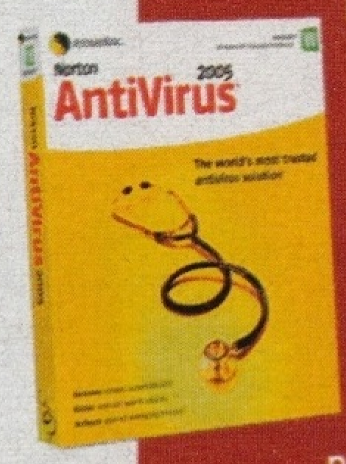
Jedynym minusem kompletu jest jego cena. Wydanie ponad 500 złotych na myszkę i klawiaturę to spora ekstrawagancja. No cóż, za jakość się płaci – nie będziesz żałował wydanych pieniędzy. O popularności Cordless Desktop MX niech świadczy fakt, że Logitech zdecydował się na wypuszczenie nowej edycji, wyposażonej w moduł komunikacji bezprzewodowej Bluetooth i wyższej klasy myszkę MX 900. Cena wzrosła o prawie 200 złotych, ale ten zestaw może być dobrym początkiem budowy w pełni bezprzewodowego komputera w oparciu o technologię Niebieskiego Ząbka.

Programy

Robakom śmierć

Pomysłowość twórców wirusów internetowych nie zna granic. Korzystając z zasobów Internetu każdego dnia jesteśmy narażeni na atak zupełnie nowych typów tych złośliwych programów, czasem nawet bez naszej wiedzy i udziału.

Firma Symantec specjalizuje się w dostarczaniu aplikacji, które chronią nasz komputer przed infekcją. Ich najnowsze dziecko, Norton Antywirus 2005, oferuje dość istotne usprawnienia w stosunku do poprzednich edycji. Przede wszystkim, program poza wirusami wyłapuje również konie trojańskie, spyware i robaki (np. Blaster lub Sasser). Można go zintegrować z firewallem – ustalamy, kiedy ma nastąpić włączenie i wyłączenie zapory ogniowej, a aplikacja automatycznie przejmie kontrolę nad tym procesem. Po ściągnięciu spakowanego archiwum z Internetu, Norton Antywirus 2005 sam przeskanuje go pod kątem ewentualnych infekcji. Ciekawą opcją jest automatyczne blokowanie portów wejściowych w naszym komputerze, co pozwala na zminimalizowanie włamań poprzez wykorzystywanie luk w systemach Windows XP. Ponadto najnowsza wersja działa wyraźnie szybciej od swoich poprzedniczek i wykorzystuje mniej zasobów systemowych.



Koszt pobrania pełnej wersji to 65 euro, ale wobec możliwości utraty dziesiątek gigabajtów danych, cena nie wydaje się zbyt wygórowana. Polecamy!

• WWW:http://www.symantec.com/index.htm
• Cena: 65 euro lub 89 euro w pakiecie Norton Internet Security (Antivirus, Personal Firewall, Privacy Control, AntiSpam, Parental Control).

MP3 i w drogę

Przenośne CD playery mają jedną wadę: zmuszają użytkownika do noszenia ze sobą plecaka płyt. Ale od czego mamy odtwarzacze MP3?

• Cena: 169 PLN
• WWW: www.manta.com.pl



Do grona producentów przenośnych odtwarzaczy MP3 dołączyła znana wszystkim firma Manta Multimedia. Jej najnowszy produkt, Spirit, może stanowić ciekawą propozycję dla wszystkich, którzy szukają niedrogiego, ale przyzwoitego playera. Urządzenie bez problemów radzi sobie zarówno z płytami CD, jak i CD-R oraz RW, co powinno ucieszyć fanów składanek muzycznych. Jak na tak proste w obsłudze urządzenie, miło zaskakuje przyzwoita jakość dźwięku oraz bezprzewodowy pilot. Oczywiście nie zabrakło także systemu antywstrząsowego.

KONKURS SMS

Odpowiedź na jedno pytanie dzieli cię od wygrania odtwarzacza MP3 Spirit:

Czy Spirit czyta pliki WMA?

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.MM.#, zamiast # umieszczając TAK lub NIE. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia. Koszt wysłania 1 wiadomości SMS: 1.22 zł z VAT

Nagrodę funduje Manta Multimedia

Obcym wstęp wzbroniony

Ileż to razy zdarzyło ci się utracić cenne dane, bo ktoś dorwał się do domowego komputera? Na szczęście te sytuacje już wkrótce staną się „pieśnią przeszłości"

Firma Microsoft wypuściła właśnie na rynek Optical Desktop with Fingerprint Reader – myszkę (Wireless Optical) i klawiaturę (Desktop Media Digital Pro) z czytnikami linii papilarnych. Po przerwaniu pracy i odejściu od komputera możemy być spokojni o bezpieczeństwo danych. Jedyną osobą, która może wznowić działanie peceta, jest właściciel określonych linii papilarnych. A te, jak wiadomo, są unikalne dla każdego człowieka. Technologia może przydać się przy logowaniu na strony internetowe – nie trzeba będzie pamiętać tysięcy haseł, wystarczy tylko dotknięcie palca. Jeśli zaś uaktywnisz opcję szybkiego przełączania użytkowników w Windows XP, będziesz mógł używać czytnika odcisków palców do przełączania kont bez wylogowywania z komputera. Sama konstrukcja i działanie tych urządzeń nie odbiegają od standardów, do których przyzwyczaiły nas inne produkty giganta z Redmonton.

• Interfejs: USB • Cena: na Zachodzie ok. 85 USD, w Polsce należy pytać w punktach sprzedaży • www.microsoft.pl

Myszka i klawiatura Microsoftu mogą być dobrym rozwiązaniem dla firm, które cenią sobie poufność informacji. Przyda się zapewne również i zwykłym użytkownikom „pieców", którzy mają młodsze rodzeństwo. Niżej podpisany nieraz mało nie wyszedł z siebie, gdy wrócił do domu i przed komputerem zastał młodszą siostrę, a ta właśnie skasowała 10 GB danych, bo chciała zainstalować grę.



Kosmiczne głośniki

Najnowsza propozycja Creative'a w segmencie głośników biurkowych to dobry dźwięk i świetna stylistyka

Wygląd głośników I-Trigue 3600 robi wrażenie. Zaokrąglone linie czarnych satelitów ze srebrnymi elementami i metalowymi podstawkami idealnie pasują do pokoju gracza. Również subwoofer, który zwykle leży gdzieś pod biurkiem, może stanąć na widocznym miejscu. W głośnikach satelitarnych zastosowano technologię Acoustic Loaded Module, który powoduje, że dźwięk brzmi bardziej „przestrzennie". Ponadto zaopatrzono je w trzy mikromembrany tytanowe, co wpływa pozytywnie na dynamikę i czystość akustyczną. Głośnik basowy wykonano z elementów drewnianych i wydobywające się z niego basy brzmią dobrze. I-Trigue 3600 podłączymy zarówno do komputera, jak i telewizora oraz innych urządzeń audio. Po zestaw powinny sięgnąć osoby, które poszukują dobrej jakości dźwięku i niecodziennej stylistyki. Po raz kolejny Creative udowodnił, że jeśli chodzi o dźwięk, nie ma sobie równych.



Procesor na Antarktydzie

Podkręcanie procesora bez zastosowania dobrego chłodzenia może skończyć się tragicznie. Firma Zalman pomoże zmrozić serce naszego peceta



CNPS7700 dostępny jest w wersji miedzianej (Cu) lub aluminiowo-miedzianej (Al-Cu). Dwukolorowa konstrukcja tego drugiego prezentuje się okazale. Spore rozmiary wiatraka i radiatora (odpowiednio 120 i 136 mm) zapewniają przynajmniej kilkustopniowy spadek tempetury procesora. Na plus należy zaliczyć jego cichutką pracę – w trybie Silent to tylko 25 decybeli. Jeśli jednak myślimy o podkręcaniu, należy go przestawić na pracę normalną, która generuje szumy o częstotliwości do 32 dB. Mimo iż wiatrak zajmuje się głównie chłodzeniem procesora, specjalnie „pocięty" radiator doprowadza chłodne powietrze również do karty graficznej, kości RAM i mostka północnego na płycie głównej.

Wiatrak można zamontować na procesorach Intela (Pentium 4 na gnieździe 775/478) oraz AMD (Sempron i AMD64). Szczególnie polecamy go osobom, których Pentium 4 na jądrze Prescott nagrzewa się do wysokich temperatur, a fabryczny wiatraczek wyje niczym odkurzacz.

• Wiatrak: 120 mm • Radiator: 136 mm • Hałas: od 25 dB do 32 dB • Cena: 189 PLN (AlCu), 249 (Cu) • WWW: www.zalmantech.com/

KONKURS SMS

Odpowiedz na pytanie i wygraj!



Tryb Silent powoduje

A) mniejszy hałas B) gorsze chłodzenie C) obydwa wymienione efekty

Do wygrania Zalman 7000B-AlCu (x2), 7000B-Cu oraz AeroCool Junior HT-101 i Centurion I Titan

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.ZA.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia. Koszt SMS'a: 1.22 zł z VAT

Nagrody funduje sklep PC-Cooler www.pc-cooler.pl

Programy

Wyszukiwanie doskonałe

Potrzebujesz szybko znaleźć plik na dysku? A może zdjęcie lub informację? Nie pamiętasz, gdzie znajduje się obiekt poszukiwań? Na twardym dysku, a może w Internecie? Zapomnij o windowsowej funkcji „znajdź", gdyż ona nie znajdzie nawet słonia w ZOO. Zamiast tego spróbuj Google Desktop Toolbar 2.0.

Od wielu lat wyszukiwarka Google jest najskuteczniejszym narzędziem do znajdowania potrzebnych informacji w Internecie. W przypadku domowych zasobów trzeba było męczyć się szukaniem „katalog po katalogu", co w przypadku 80 GB dysku może być prawie syzyfową pracą. Na szczęście można już ściągnąć darmowy program Google Desktop Toolbar 2.0, który przeczesuje zarówno zasoby domowych „pecetów", jak i odmęty światowej pajęczyny. Po uruchomieniu program dokonuje zindeksowania naszych plików. Gdy operacja się zakończy (w zależności od ilości posiadanych danych, proces może trwać do kilku godzin), możemy przystąpić do wyszukiwania. Za pomocą Google Desktop Toolbar 2.0 znajdziemy pliki w każdym formacie, zdjęcia, kontakty z Outlooka i AOL Messenger, teksty z archiwów Worda i Notatnika oraz linki do stron internetowych z Explorera. A wszystko to w interfejsie, do którego przyzwyczaiło nas korzystanie z najpopularniejszej wyszukiwarki wszech czasów.



• WWW:http://desktop.google.com/

Fenomen iPod'a

Ponad 50 procent rynku odtwarzaczy MP3 należy do iPod'a firmy Apple. Po raz pierwszy zadebiutował w sklepach 3 lata temu i od tego czasu znalazł 6 milionów nabywców. Co zdecydowało o jego sukcesie?

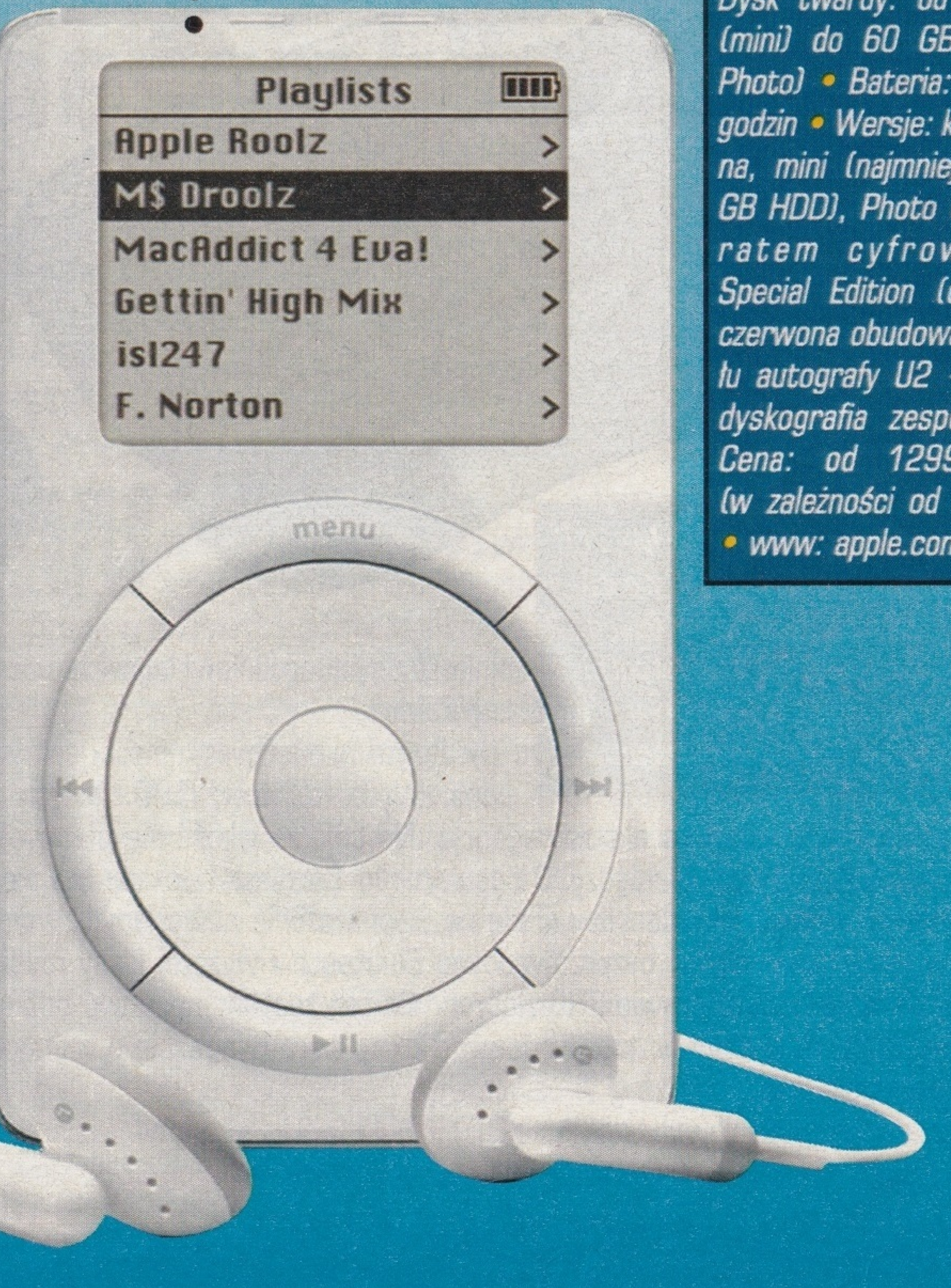
Wygląd iPod'a zaprojektował Jonathan Ive, który postawił przede wszystkim na prostotę. Urządzenie jest niewielkich rozmiarów i bez problemu mieści się w kieszeni. W centralnej części znajdują się cztery przyciski, które w pełni wystarczają do kontroli iPod'a. Na górze znajduje się duży, świecący na niebiesko ekran, który pięknie koresponduje z bielą obudowy.

Technicznie player firmy Apple nie zaskakuje. W zależności od wersji, mamy możliwość przechowywania i odsłuchu prawie 10 tysięcy utworów zapisanych w formatach MP3, WMF, WAV, AIFF oraz bezstratnych plikach Apple. Bateria wystarcza na 12 godzin ciągłego grania. Z komputerem sprzęt komunikuje się przy pomocy portów USB 2.0 i Fireware 400.

To, co w dużej mierze zdecydowało o sukcesie iPod'a, nazywa się iTunes. Jest to sklep internetowy, w którym możemy kupować całe płyty bądź poszczególne utwory w wersji elektronicznej. Przez 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu i 365 dni w roku ponad milion utworów w cenie 99 centów za sztukę czeka na klientów. Jest to posunięcie o tyle trafione, że obecnie większość płyt to dwa, trzy dobre kawałki, a reszta stanowi tzw. „zapchajdziurę". Wraz z zakupem wybranych melodii otrzymujemy prawa do użytku osobistego, także nie ma mowy, że zostaniemy posądzeni o „piractwo". Łatwość, z jaką ściąga się kawałki z iTunes i przegrywa z komputera do iPod'a, sprawiła, że nagrywanie płyt z plikami MP3 wygląda jak jazda trabantem obok Bentleya.

Paradoksalnie na popularność iPod'a wpłynęła również jego wysoka cena. Za najtańszy model trzeba zapłacić 300 dolarów, te najbardziej „wypasione" kosztują prawie 400. Apple celowo nie obniżał ceny swojego „dziecka", które dzięki temu kojarzone jest z luksusem i dobrze zarabiającymi mieszkańcami miast. Charakterystyczne białe słuchaweczki w uszach to symbol statusu, przynależności do generacji „iPod".

iPod jest obecnie na szczycie. Jak długo tam pozostanie, tego nie wie nikt. Konkurencja nie zasypia gruszek w popiele – Microsoft już otwiera sklep internetowy zbliżony do iTunes, Creative atakuje odtwarzaczami z linii Zen, a w styczniu do sklepów trafi rewelacyjnie zapowiadający się m-Robe firmy Olympus. Ale jeśli chodzi o innowacje w zakresie mobilnej muzyki MP3, Apple był pierwszy. I nikt mu już tego nie odbierze.



• Kompatybilny z: MAC OS X i Windows XP • Dysk twardy: od 8 GB (mini) do 60 GB (iPod Photo) • Bateria: do 12 godzin • Wersje: klasyczna, mini (najmniejszy, 8 GB HDD), Photo (z aparatem cyfrowym), Special Edition (czarno-czerwona obudowa, z tyłu autografy U2 + cała dyskografia zespołu) • Cena: od 1299 PLN (w zależności od wersji) • www: apple.com.pl

N-Gage na diecie

Czy to konsola? Czy to telefon? Nie. To po prostu Nokia N-Gage QD. Nowa wersja urządzenia jest już na naszym rynku dostępna od kilku miesięcy i sprawuje się całkiem nieźle



W ydaje się, że Nokia wreszcie zdecydowała się, w którym kierunku powinien pójść N-Gage. Wersję QD pozbawiono urządzeń takich jak odtwarzacz MP3 i moduł radia FM, dzięki czemu da się wreszcie normalnie rozmawiać przez telefon. Przy okazji, nowe wcielenie konsoli Nokii jest bardziej obłe i mniejsze od poprzedniczki. Lepiej też trzyma się je w dłoniach, a gumowe obicie po bokach chroni przed uszkodzeniem w razie upadku.

• Wyświetlacz: 4096 kolorów • Rozdzielczość: 176x208 pikseli • Waga: 143 g (z baterią standardową) • Wymiary: 118 x 68 x 22 mm, 123 cm3 • Cena: 1099 PLN • www.nokia.pl

Ekran jest duży i czytelny. Menu urządzenia zaprojektowano w bardzo funkcjonalny sposób – wszystkie opcje dostępne są przy minimalnej ilości kliknięć. Fajnie wygląda pisanie SMS'ów – na białym ekranie pojawiają się poziome niebieskie paski, co przypomina stare zeszyty w linię.

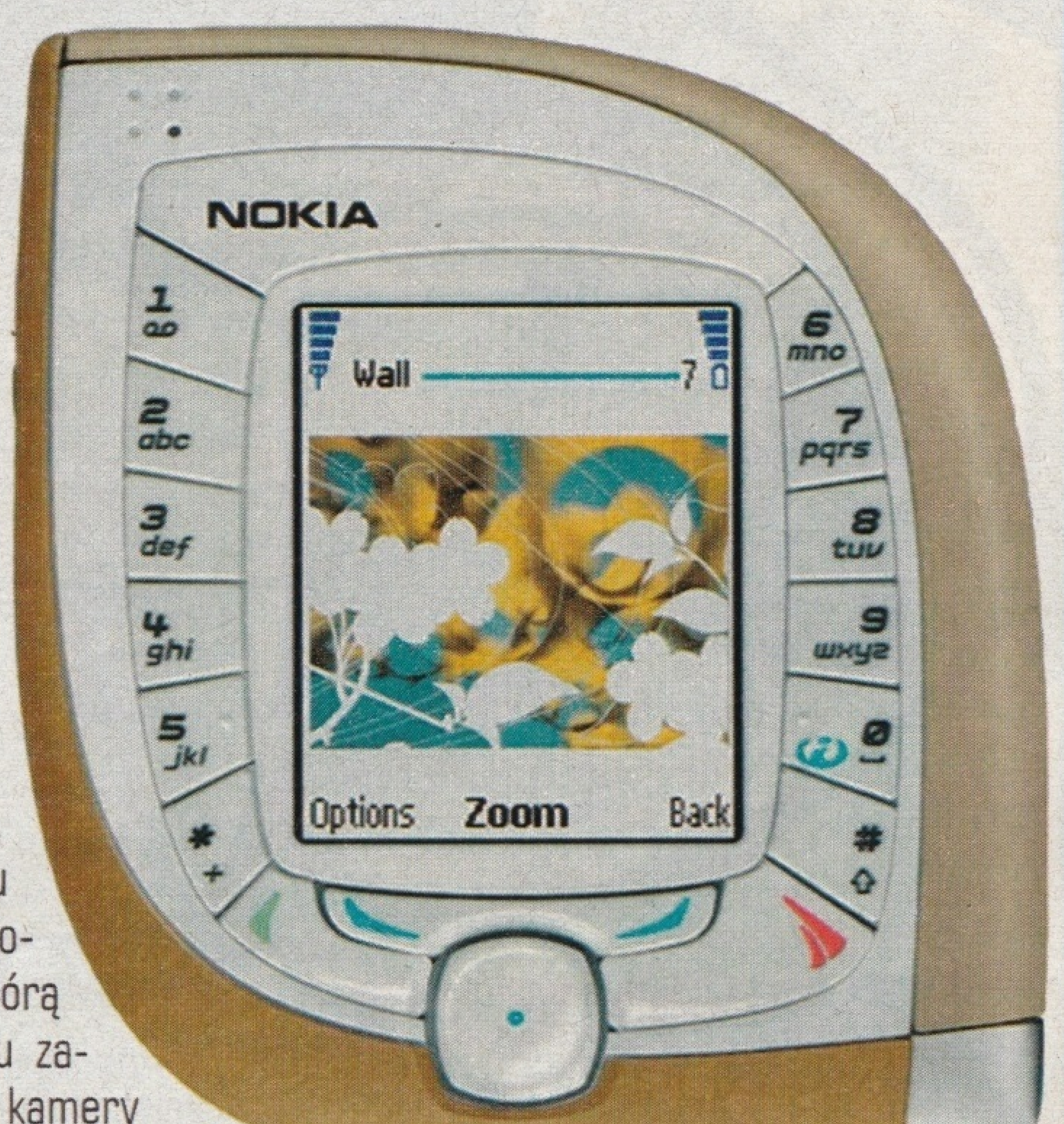
Od czasu premiery pierwszej wersji N-Gage'a lista gier znacznie się wydłużyła. Na konsolkę piszą gry wszyscy czołowi producenci i trzeba przyznać, że są to całkiem udane odpowiedniki „dorosłych" wersji. Do wyboru mamy 45 tytułów obejmujących wszystkie najpopularniejsze gatunki. I wreszcie nie trzeba demontować połowy telefonu, żeby włożyć dysk z grą. Teraz mamy na dole specjalne gniazdo. Zabawa jest naprawdę przyjemna – dzięki dużemu wyświetlaczowi i niezłemu chipowi dźwiękowemu na graniu może zlecieć parę ładnych godzin.

Mając Nokię N-Gage QD w ręku na pewno wyróżnisz się w tłumie. Rozważając zakup tego niecodziennego urządzenia, musisz zdać sobie sprawę tylko z jednego – na rynku jest wiele dużo lepszych telefonów i wiele dużo lepszych konsol przenośnych.



Mobilne centrum multimedialne

Naładowana nowinkami technicznymi niczym paker sterydami, modna jak Arkadius, a wyglądem zbliżona do piłki rugby – oto Nokia 7600, najnowsza propozycja fińskiego koncernu



N okia 7600 to połączenie telefonu, kamery i aparatu cyfrowego w nietypowej obudowie. Wewnątrz drzemią najnowsze zdobycze techniki. Mamy możliwość wykorzystania Sieci WCDMA, gdzie dane przesyłane są z szybkością dochodzącą do 384 Kb/s. To gwarantuje płynny dostęp do transmisji strumieniowych i szybkiego pobierania danych. Przeglądarka XHTML umożliwia korzystanie z mobilnego Internetu. Z innymi urządzeniami telefon może łączyć się poprzez port podczerwieni, Bluetooth lub USB. Dla relaksu zagramy w gry Java. Rozkład funkcji Nokii 7600 z ikonami w menu głównym jest logiczny i przyjazny użytkownikowi. W połączeniu z nietypową klawiaturą, którą obsługujemy jedną lub obiema rękami, menu zapewnia szybki dostęp do różnych funkcji. Z kamery w telefonie Nokia 7600 korzysta się tak jak ze zwykłego urządzenia tego rodzaju: aby zrobić zdjęcie lub nagrać plik wideo, wystarczy nacisnąć specjalny przycisk u góry telefonu. Sprzęt ma trzy zaprogramowane tryby pracy – standardowy, portretowy i nocny.Ten ostatni umożliwia rejestrowanie obrazu przy słabym oświetleniu. Jeśli zechcesz zrobić zdjęcie sobie, możesz użyć samowyzwalacza. Sporych rozmiarów wyświetlacz charakteryzuje się 65 000 paletą kolorów oraz szerokimi kątami widzenia.

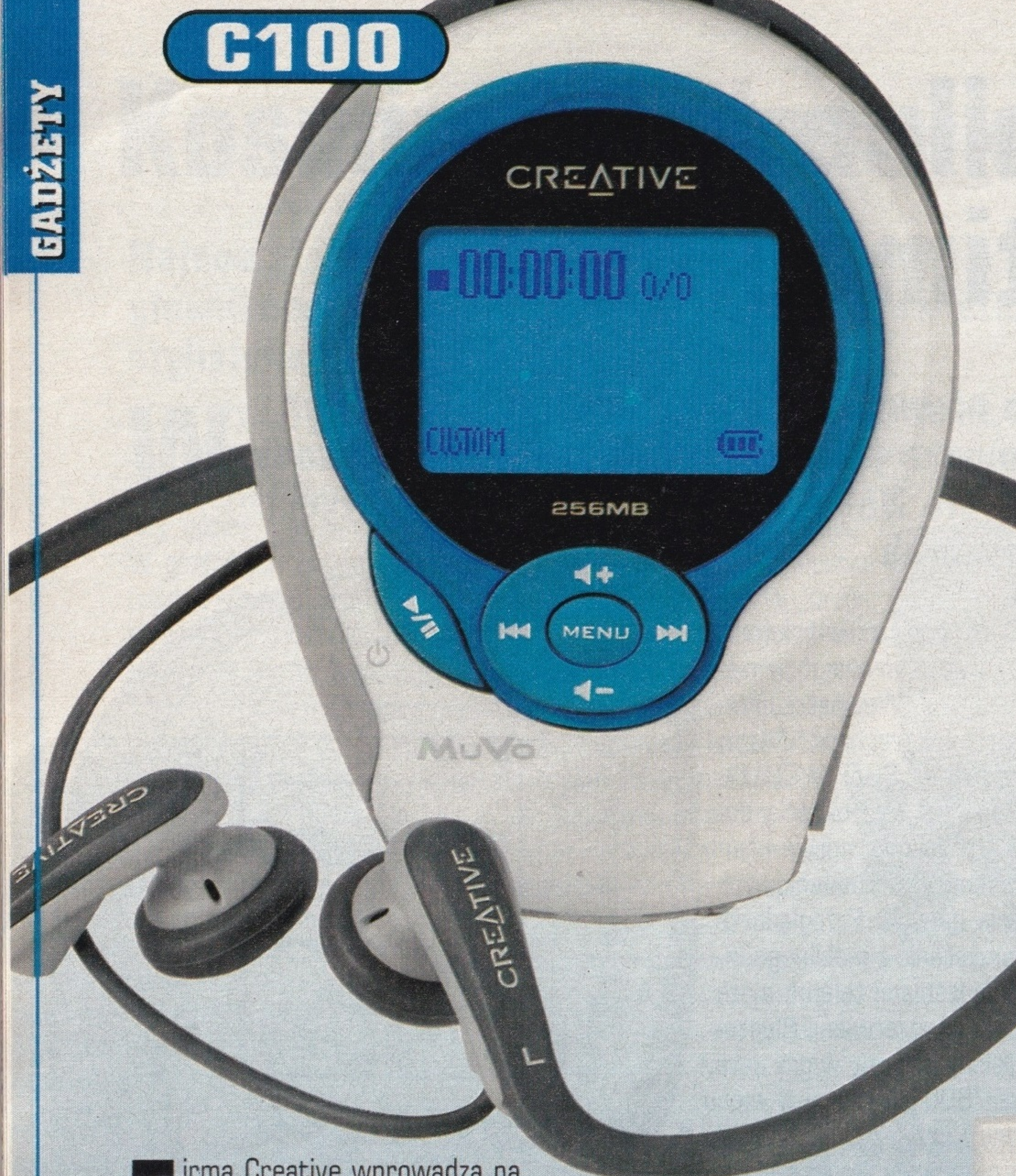


Nokia 7600 umożliwia słuchanie plików muzycznych MP3 i AAC. Fajnym patentem będzie zapewne opcja dokupienia specjalnych obudów ze skóry i tkanin.

Nokia reklamuje swoje najnowsze dziecko jako „wyrazisty symbol ery mobilności". Cokolwiek miałoby to znaczyć, wydanie prawie 2000 PLN na telefon to za dużo dla statystycznego Polaka. 7600 prezentuje się świetnie, ale chyba warto poczekać, aż któryś z operatorów wprowadzi go na rynek po atrakcyjnej cenie.

• Waga: 123 g (z baterią litową). • Wymiary: 87 mm x 78 mm x 18.6 mm, 103 cm • Rozdzielczość zdjęć/wideo: 640x480/128x96 pikseli • Wyświetlacz: 65 536 kolorów , 128x160 pikseli • Cena: 1999 PLN • www.nokia.pl





Kolejne MuVo w rodzinie odtwarzaczy MP3 Creative

Jeżeli marzy ci się funkcjonalny i do tego atrakcyjnie wyglądający player MP3, powinieneś zainteresować się właśnie którymś z poniższych urządzeń

Firma Creative wprowadza na rynek kolejny model odtwarzacza MP3 z rodziny MuVo. MuVo V200 występuje w wersjach o pojemności 128, 256, 512 MB i 1GB. Cała linia odtwarzaczy oferuje wbudowane radio UKF, mikrofon oraz odtwarzacz plików MP3 i WMA – w stylowej, białej, połyskującej obudowie z kontrastującym, kolorowym wyświetlaczem. Podobnie jak inne produkty z rodziny MuVo, V200 to niewielki, lekki, dwuczęściowy odtwarzacz składający się z modułu baterii i odtwarzacza w atrakcyjnej, zwartej i bardzo lekkiej obudowie.

Odtwarzacz jest wyposażony we wbudowany mikrofon – może więc służyć jako podręczny dyktafon. Ma także radio UKF z opcją ręcznego i automatycznego wyszukiwania stacji oraz możliwością zapamiętania 32 ustawień. Jedna bateria AAA zapewnia 15 godzin ciągłego odtwarzania. Złącze USB 2.0 gwarantuje szybkie przegrywanie plików metodą „przeciągnij-upuść". Dołączone do odtwarzacza oprogramowanie Creative MediaSource umożliwia konwersję plików na komputerze oraz zarządzanie zbiorami muzycznymi.

Możliwości poszczególnych modeli przedstawiają się następująco:

- wersja 128 MB – do 2 godzin (30 utworów) muzyki w formacie MP3 lub 4 godziny (60 utworów) muzyki w formacie WMA;
- wersja 256 MB – do 4 godzin (60 utworów) muzyki w formacie MP3 lub 8 godzin (120 utworów) muzyki w formacie WMA;
- wersja 512 MB – do 8 godzin (120 utworów) muzyki w formacie MP3 lub 16 godzin (240 utworów) muzyki w formacie WMA;
- wersja 1 GB – do 16 godzin (240 utworów) muzyki w formacie MP3 lub 32 godziny (480 utworów) muzyki w formacie WMA.



Podane pojemności obliczono na podstawie czterominutowych utworów z bitrate 128kbps (format MP3) lub 64kbps (format WMA).

Nowym modelem jest również MuVo C100, przeznaczony dla osób prowadzących aktywny tryb życia. Odporna na wodę, powleczona gumą obudowa, oprócz odtwarzacza plików MP3/WMA kryje radio UKF oraz inteligentny stoper z funkcją odliczania w dół. Można więc słuchać ulubionej muzyki lub radia, mierząc jednocześnie czas podczas sesji treningowej lub innej aktywności sportowej.

Standardowa wersja MuVo C100 wyposażona jest w pamięć o pojemności 256 MB. Pozwala ona przechowywać około 60 czterominutowych utworów w formacie MP3 (bitrate 128kbps) lub 120 w formacie WMA (bitrate 64 kbps). Maksymalny czas działania na jednej baterii AAA wynosi 18 godzin. Złącze USB 2.0 umożliwia błyskawiczne dodawanie nowych plików – rzecz bardzo przydatna, jeżeli chce się zmienić listę utworów tuż przed wyjściem na trening! Pamięć można powiększyć aż do 768 MB dzięki gniazdu rozszerzenia na karty SD i MMC. Pozwala to pomieścić do 180 utworów w formacie MP3 lub 360 utworów w formacie WMA.

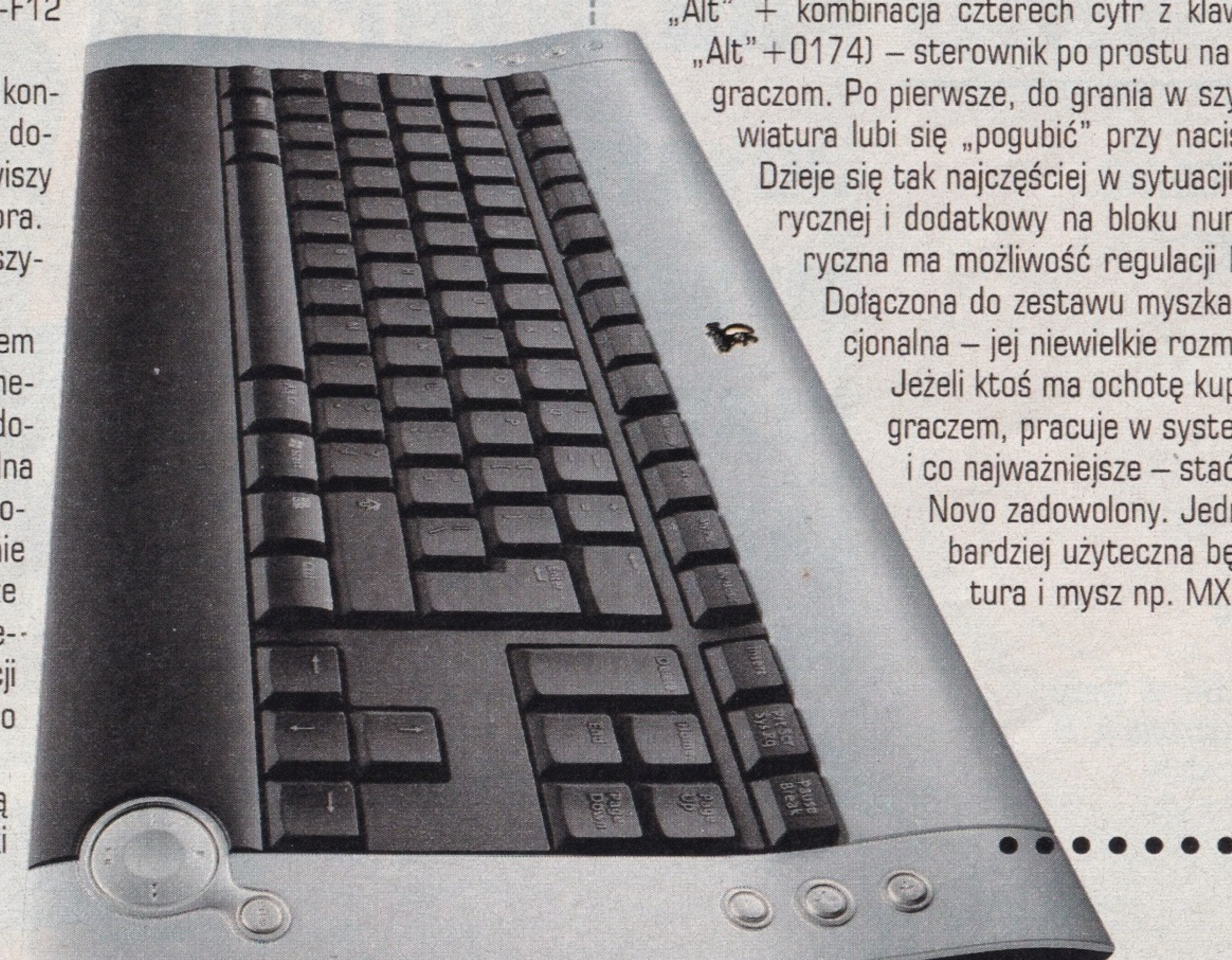
Odtwarzacz MuVo V200 dostępny będzie na rynku w cenie: • *MuVo V200 128 MB – 419 PLN brutto* • *MuVo V200 256 MB – 499 PLN brutto* • *MuVo V200 512 MB – 649 PLN brutto* • *MuVo V200 1 GB – 839 PLN brutto*

O jeden bajer za dużo

Oto urządzenie dla tych, którzy kochają futurystyczne, odjechane gadżety i do tego nie muszą liczyć się z kasą

Zestaw składający się z klawiatury i myszy o nazwie Logitech diNovo Cordless Desktop for Notebooks przeznaczony jest głównie dla osób przyzwyczajonych do klawiatury notebooka – jej konstrukcja i działanie (skok klawiszy) jest identyczny z tym, jaki występuje w komputerach przenośnych. Również wzornictwo jest ciekawe, przemyślane i miłe dla oka. Diabeł tkwi jednak w szczegółach.

DiNovo Cordless Desktop to urządzenie bezprzewodowe. Nie zabrakło również klawiszy dodatkowych uruchamiających przeglądarkę internetową, program pocztowy, wyszukiwarkę plików, umożliwiających kontrolę nad odtwarzaczem plików multimedialnych, regulację głośności oraz wyłączenie komputera. Logitech poszedł nieco dalej – dodatkowy klawisz F-lock powoduje zmianę standardowego działania klawiszy funkcyjnych F1-F12 na przypisane przez użytkownika.



Dołączone do zestawu oprogramowanie pozwala na konfigurację i dostosowanie działania praktycznie każdego dodatkowego przycisku, zaś samo korzystanie z klawiszy multimedialnych sygnalizowane jest na ekranie monitora. Warto również wspomnieć o możliwości włączenia szyfrowania transmisji danych z klawiatury.

Klawiatura numeryczna jest oddzielnym elementem zestawu. Pełni ona dwie role – klasycznego bloku numerycznego i – po przełączeniu – kalkulatora. Na wbudowanym wyświetlaczu LCD wyświetlana jest aktualna data, godzina oraz temperatura w pomieszczeniu. Szkoda tylko, iż zegarek nie synchronizuje się automatycznie po podłączeniu zestawu do komputera. Na klawiaturze numerycznej umieszczone są również przyciski do sterowania odtwarzaczem multimedialnym i do regulacji głośności. Na płytce znajduje się oprogramowanie do zarządzania i odtwarzania plików multimedialnych.

Logitech jednak nieco przekombinował. Irytujące są przede wszystkim zmiany w układzie klawiszy – krótki lewy „Shift", obok którego wpakowano przycisk wstawiający znak „<" lub „>", odwrócony „Enter", wydłużony „Delete" i przeniesiony rząd wyżej klawisz „Insert". Dla nowego użytkownika takie zmiany mogą być niezauważalne, jednak dla kogoś, kto z komputerami ma do czynienia od dawna, jest to dość duża wada. O korzystaniu z klawiatury w zasadzie mogą zapomnieć użytkownicy systemów Windows 98/ME czy Linuksa – niektóre funkcje sprzętu wykorzystać można jedynie pracując pod kontrolą Windows 2000/XP. Zapomnieć też można o wprowadzaniu dodatkowych znaków metodą lewy „Alt" + kombinacja czterech cyfr z klawiatury numerycznej (np. znaku (r) – kombinacją „Alt"+0174) – sterownik po prostu na to nie pozwala. Ciężko również polecać ten zestaw graczom. Po pierwsze, do grania w szybkie gry nie zachęca skok klawiszy. Po drugie, klawiatura lubi się „pogubić" przy naciśnięciu jednocześnie trzech lub więcej przycisków. Dzieje się tak najczęściej w sytuacji, gdy naciska się dwa klawisze na części alfanumerycznej i dodatkowy na bloku numerycznym. Kolejny zgrzyt – klawiatura alfanumeryczna ma możliwość regulacji kąta nachylenia. Klawiatura numeryczna – już nie.



Dołączona do zestawu myszka również nie jest ani specjalnie wygodna, ani funkcjonalna – jej niewielkie rozmiary nie sprzyjają precyzyjnemu sterowaniu.

Jeżeli ktoś ma ochotę kupić ładnie wykonany gadżet, nie jest zbyt zapalonym graczem, pracuje w systemie Windows 2000/XP i co najważniejsze – stać go na to – będzie z diNovo zadowolony. Jednak dla gracza znacznie bardziej użyteczna będzie tradycyjna klawiatura i mysz np. MX700 lub MX1000.

• *Cena ok. 1000 PLN* • *www.logitech-sklep.pl*

Więcej mocy

W dzisiejszych czasach każde źródło mocy jest na wagę złota. GP Batteries wychodzi na przeciw wszystkim małym i dużym użytkownikom sprzętu



Coraz większa ilość urządzeń bezprzewodowych wymaga zasilania, którego nie może pobrać w tradycyjny sposób – czyli ze złącz na płycie głównej. Warto się wtedy zaopatrzyć w komplet akumulatorków i ładowarkę.

Jednym z testowanych przez nas urządzeń była ładowarka PowerBank Torch 4-in-1. Przy jej zakupie nabywca otrzymuje cztery akumulatory o pojemności 2000 mAh. Całość jest wykonana solidnie – rzec by można, że wręcz za solidnie. Do wyciągnięcia akumulatorków potrzeba albo długich i mocnych paznokci, albo małego płaskiego śrubokręta – tak mocno tkwią na swoich miejscach. Nie jest to oczywiście wadą. Ładowarka może również pełnić trzy dodatkowe funkcje – przy podłączeniu jej do gniazdka sieciowego i przestawieniu jednego przełącznika otrzymujemy małą lampkę nocną. Odłączona od zasilania, ale z włożonymi, naładowanymi akumulatorkami może również służyć jako podręczna latarka. Cztery diody zapewniają całkiem sporo światła. Torch 4-in-1 wyposażono również w specjalne światło awaryjne, które w przypadku braku napięcia w sieci włącza się automatycznie.

Oczywiście do pełnego naładowania akumulatorów nie wystarczy kilka minut (przykładowo: 4 akumulatory o pojemności 2000 mAh ładują się ponad 13 godzin). Niemniej jednak zakup takiego urządzenia bardzo szybko się zwróci, szczególnie jeżeli korzystasz z dużej liczby urządzeń przenośnych. Solidność wykonania i dodatkowe funkcje pozwalają z czystym sumieniem polecić ten produkt.

Programy

Trójwymiarowe wakacje

Jeśli interesujesz się fotografią trójwymiarową lub chciałbyś zacząć z nią przygodę, czytaj uważnie. Przed tobą 3D Master Kit, czyli kompletny zestaw do tworzenia obrazów trójwymiarowych w jednym pudle!

W pudełku znajdziemy płytę z oprogramowaniem, przeglądarkę do oglądania stereopar, okularki do oglądania obrazów trójwymiarowych, trzy arkusze folii soczewkowej, szynę do wykonywania zdjęć oraz książkę Jana Rubinowicza pt. „Magia trzeciego wymiaru", która w przystępny sposób wyjaśnia „co i jak". Interfejs programu jest intuicyjny – tworzenie trójwymiarowych prezentacji nie powinno być problemem nawet dla kompletnych ignorantów. A jak wygląda tworzenie takich fotografii? Do 3D Master Kit wgrywamy własne zdjęcia, z których chcemy utworzyć obraz trójwymiarowy, i decydujemy, które zdjęcie ma być lewe, a które prawe. Za pomocą paru kliknięć program przerabia je i dodaje niezbędne efekty. Potem już tylko zakładamy okulary i cieszymy się z oglądania znajomych bądź miejsc z wakacji w 3D. Jeśli efekt nam odpowiada, możemy opublikować swoje dzieło na stronie WWW bądź wydrukować na specjalnej folii soczewkowej, oprawić w ramki i powiesić na ścianie.



Ubawiliśmy się setnie korzystając z 3D Master Kit, a naczelny w trójwymiarze wygląda równie groźnie jak w rzeczywistości :).

- WWW: http://www.stamptex.pl
- Cena: 495 PLN

Bezprzewodowa kontrola

Jeżeli do tej pory nie miałeś najlepszych doświadczeń podczas grania przy użyciu pada, wypróbuj RumblePad 2!



Jako że okres przedświąteczny jak żaden inny sprzyja zakupom nowych gadżetów do pecetów, postanowiliśmy zaprezentować jedną z możliwych opcji wydania pieniędzy – Logitech Cordless RumblePad 2. Kształt pada był wyraźnie wzorowany na wersji z PlayStation, identyczne jest również rozmieszczenie przycisków. Dzięki temu pad leży w dłoniach wręcz idealnie, a osoby przyzwyczajone do grania na konsoli nie będą miały żadnych problemów z przesiadką na pecetową odmianę. RumblePad 2 charakteryzuje się wysoką jakością materiałów i starannym wykonaniem. Masywna konstrukcja wykonana jest z odpornego na uderzenia plastiku o bardzo ciekawej fakturze – lekko chropowatej, ale jednocześnie nie szorstkiej. Dzięki temu nawet po kilku godzinach grania pad nie wyślizguje się z rąk. To samo odnosi się do manetek pokrytych imitującą skórę gumą, które zapewniają bardzo dobre przyleganie kciuka i zapobiegają jego ześlizgiwaniu się. Jeśli chodzi o wibracje, tutaj również nie ma się do czego przyczepić. Są wyraźne i równomiernie rozłożone – ma się wrażenie, że wibruje całe urządzenie, a nie tylko jego fragmenty. Największym zaskoczeniem była dla mnie waga sprzętu. Po włożeniu baterii (dwa paluszki AA – od razu w zestawie) RumblePad 2 wydał mi się ciężki i nieporęczny – ale tylko do momentu rozpoczęcia zabawy. Pad jest idealnie wyważony, a ciężar jest po prostu niewyczuwalny i to nawet po kilkugodzinnym graniu.

Logitech Cordless RumblePad 2 jest urządzeniem bezprzewodowym – koniec z przeszkadzającym i wiecznie plączącym się kablem. Kontroler ma zasięg do 9 metrów, więc jak na komputery PC wystarczający. Połączenie radiowe o paśmie 2.4GHz gwarantuje również brak opóźnień podczas najbardziej nawet dynamicznych gier. Pad doskonale sprawdził się przy kilkugodzinnym graniu w LOTR: POWRÓT KRÓLA, FIFA 2005 i NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2. Dołączone do urządzenia oprogramowanie umożliwia stworzenie odpowiednich profili dla każdej z uruchamianych gier. Dzięki temu nie trzeba za każdym odpaleniem programu od nowa konfigurować ustawień przycisków czy manetek.

Jedynym drobnym mankamentem tego urządzenia jest odbiornik fal radiowych. Podłączana do portu USB kosteczka ma zbyt krótki kabel, by można ją było umieścić w dowolnym miejscu. Ponadto, moim zdaniem, jest za lekka i delikatna. Wystarczy chwila nieuwagi i odbiornik ląduje na podłodze.



- Cena: 196 PLN
- www.logitech-sklep.pl

FUN

NO FUN TODAY, SORRY

Dwa tysiące czwarty – niewiele warty

Zbliża się koniec roku, o którym generalnie niewiele dobrego można powiedzieć. W polityce afery, po których przynajmniej lewa część naszego sejmu (piszę specjalnie z małej litery, bo o tym żałosnym cyrku inaczej pisać nie można) powinna siedzieć w pierdlach. Rząd podejmuje decyzje godne idiotów, zajmując się głównie tym, jak zabrać kasę uczciwym ludziom i rozdać ją różnym aferzystom albo popaprańcom. Urzędy skarbowe rujnują uczciwych przedsiębiorców, policja ucieka przed bandytami albo po prostu zostawia w ich władaniu całe dzielnice miast (np. Nowa Huta).

W sporcie ponieśliśmy niemal same klęski, wystarczy przypomnieć żałosny występ Polaków w Atenach (bo Otylia J. oraz Robert K. sami wiosny nie uczynią), a szef komitetu olimpijskiego Naszczyj-w-Paszczyk uznał, że wszystko jest OK i nie raczył podać się do dymisji. Polskie drużyny piłki kopanej skompromitowały się w sposób wręcz niepojęty, zwłaszcza Wisła Kraków, która przerżnęła dwumecz z kelnerami z Gruzji.

Jeden niewielki opadzik śniegu potrafił sparaliżować całe miasta oraz trakcje kolejowe i drogi, bo drogowców jak zwykle „zaskoczył nagły atak zimy".

Generalnie, zaczynam się coraz bardziej wstydzić, że żyję w takim kraju: skorumpowanych i głupich polityków, z przypominającym operetkową postać prezydentem-karykaturą, którego interesuje głównie, czy mu rośnie czy opada (poparcie w sondażach). Z policją, która nie może mnie obronić, rządem, któremu zależy przede wszystkim, by mnie okraść, urzędnikami załatwiającymi sprawy długo, nieudolnie i za łapówki. W kraju wiecznie pijanych lekarzy, gdzie zdarza się, iż pogotowie zamiast ratować – morduje. W kraju, w którym 99 procent mieszkańców nie stać na adwokata tylko dlatego, że adwokaci strzegą swych nadmuchanych do nieprzytomności przywilejów.

I jedyne, co nas może pocieszyć, to fakt, że na Białorusi jest jeszcze gorzej. Tylko czy to wystarczający powód, żeby patrzeć z nadzieją w 2005 rok?

Randall Smutny i Zgorzkniały



Pożegnanie z Afryką

Mąż wyjechał na wakacje do Afryki. Po powrocie do domu nic nie mówi. Żona się martwi, ale czeka. Mija tydzień, mąż cały czas milczy. Mija miesiąc – cisza. Dwa miesiące – nic. Żona w końcu pyta:

– Kochanie, odkąd wróciłeś, nic nie mówisz. Powiedz, co się stało.

– Wiesz skarbie, tam w Afryce zgwałcił mnie goryl...

– Nie martw się! Ja nikomu nie powiem, a przecież goryl też nie mówi.

– No właśnie. Nie mówi, nie pisze, nie dzwoni...

Genialny prezes

Podczas pożegnania polskich olimpijczyków prezes PKOl zaczyna czytać przemówienie:

– O, o, o...

Podbiega do niego asystentka i mówi:

– Panie prezesie, to są kółka olimpijskie. Tekst jest poniżej.

Wdzięczni kierowcy

W centrum Warszawy facet stoi w olbrzymim korku już dobre pół godziny. Kolejka wcale się nie przesuwa. Widząc za oknem przechodzącego policjanta otwiera okno i pyta:

– Co się stało, dlaczego tak długo stoimy?

– Na środku skrzyżowania usiadł Marek Pol – minister do spraw infrastruktury – i powiedział, że jeśli każdy kierowca nie zapłaci 180 złotych za winietkę, to on obleje się benzyną i podpali, a ja właśnie zbieram składkę, żeby pomóc w tym wszystkim...

Kierowca dziwi się, że ktoś chce dawać pieniądze takiemu nieudacznikowi jak Pol i pyta:

– No to ile już pan uzbierał?

– Jakieś piętnaście litrów.

Wir pracy

W państwowym zakładzie nastał nowy dyrektor. Zwołał zebranie wszystkich pracowników:

– Od teraz nastają nowe porządki. Sobota i niedziela są wolne, bo to weekend. W poniedziałek odpoczywamy po weekendzie. We wtorek przygotowujemy się psychicznie do pracy. W środę pracujemy. W czwartek odpoczywamy po pracy. W piątek przygotowujemy się do weekendu. Czy są jakieś pytania?

– Długo będziemy tak zapieprzać?

Pamiętnik żołnierza USA

Poniedziałek: Piłem z Polakami!
Wtorek: Chciałbym umrzeć...
Środa: I znowu piłem z Polakami!
Czwartek: Żałuję, że we wtorek nie umarłem...

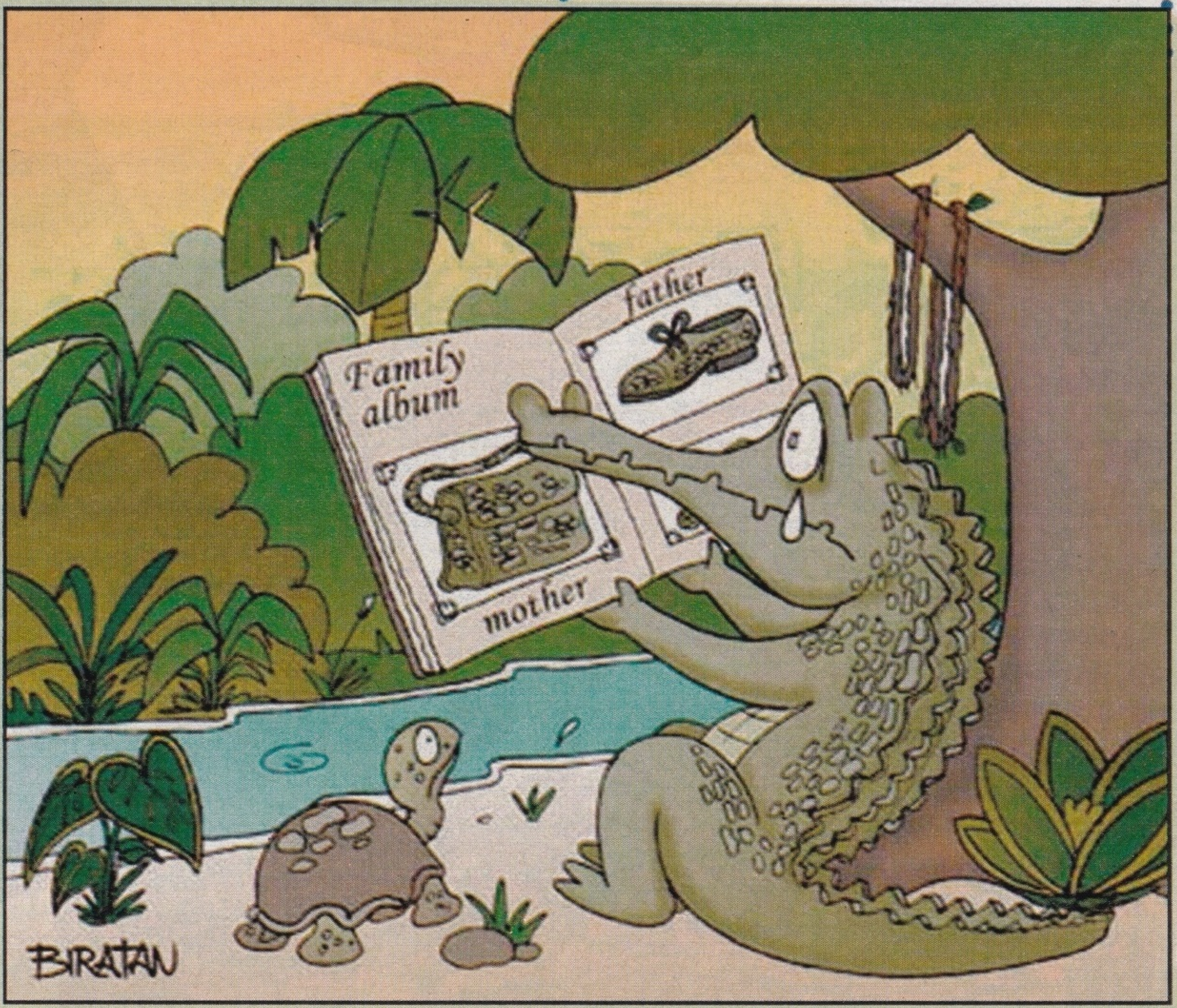
W Łodzi

W autobusie jedzie kompletnie pijany facet. Nagle spadło mu coś na głowę, ocknął się i rzuca do gościa obok:

– Przepraszam, gdzie my jesteśmy?

– W Łodzi – odpowiada facet.

– No to to wiem! Ale dokąd płyniemy?



Pamiętnik studenta:

Poniedziałek: Jestem głodny!
Wtorek: Jestem głodny!!
Środa: Jestem głodny!!!
Czwartek: Huuuuuraa!!!
Dostałem stypendium!!!
Piątek: Nic nie pamiętam.
Sobota: Nic nie pamiętam.
Niedziela: Jestem głodny!!!!

Polski drwal

Kanadyjczyk pyta Polaka:

– Gdzie się tak nauczyłeś rąbać drzewa?

– Na Saharze.

– Ej, kłamiesz! Przecież Sahara to pustynia!

– No, teraz już pustynia...

Ksiądz pomoże!

Przychodzi babcia do księdza i mówi:

– Proszę księdza, ja bardzo chciałabym ochrzcić kota.

– Czy pani zwariowała? – mówi ksiądz.

czytelnicy pytają... Joel odpowiada



• Mam takie pytanie. Otóż kupiłem wasze czasopismo z grą TOMB RAIDER IV. Mam konsolę PlayStation 2 i mi nie działa. Pewno dlatego, że to gra na PC. Czy można ją jakoś uruchomić na konsoli? *

• Nie, niestety to niemożliwe!

• Mam kolegę, który ma nagrywarkę DVD. Może on jakoś może pomóc?

• To nic nie da.

• To po cholerę mi ta gra?



– Ale on jest grzeczny i miły zupełnie jak człowiek.

– Nie ma mowy.

– Ale ja dam 20 000 dolarów.

Kot został ochrzczony, ale księdza dręczyło sumienie, więc poszedł do biskupa.

– Proszę księdza, ochrzciłem kota.

– Czy ksiądz zwariował??

– Ale ta pani dała 20 000 dolarów.

– W takim razie proszę szykować kota do bierzmowania.

Ksiądz – patriota

Do spowiedzi przystępuje pewien mężczyzna i mówi księdzu, że uprawiał seks z nieletnią.

– Pewnie ona cię sprowokowała, synu – mówi ksiądz wyrozumiale.

– Oczywiście, proszę księdza – zgadza się facet.

– Odmów dziesięć zdrowasiek i masz rozgrzeszenie – uśmiecha się duchowny.

Chwilę później do konfesjonału podchodzi inny wierny i mówi, że uprawiał seks ze staruszką.

– Pewnie to był jej ostatni raz w życiu, więc zrobiłeś dobry uczynek. Dziesięć zdrowasiek i masz rozgrzeszenie.

Następny mężczyzna w kolejce zwierza się, że uprawiał seks z księdzem z sąsiedniej parafii. Na to ksiądz, uderzając pięścią w konfesjonał:

– Tu jest twoja parafia i tu jest twój ksiądz!

Zapłata

Wchodzi ojciec Rydzyk do salonu Maybacha, wsiada do najdroższego z aut i odjeżdża. Biegną za nim właściciel salonu i sprzedawca i krzyczą:

– A co z zapłatą?!

Na to ojciec dyrektor wychyla się przez elektrycznie opuszczaną, kuloodporną szybę i mówi:

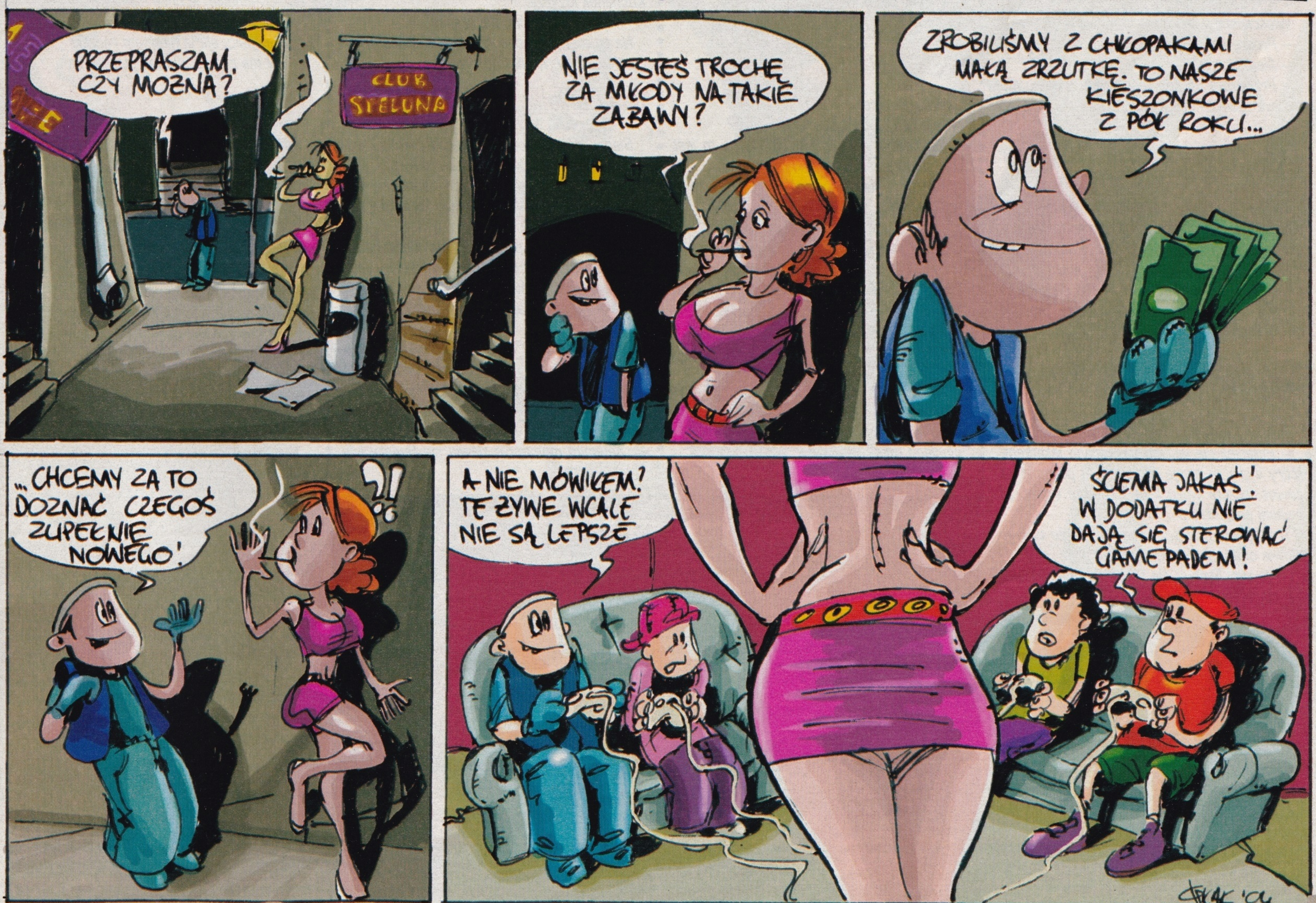
– Bóg zapłać!



Najprawdziwsza prawda

Ksiądz opowiada: „Idę przez las, a tu patrzę, na kamieniu siedzi mała, zielona żabka. Patrzy na mnie smutnym wzrokiem i nagle zaczyna mówić ludzkim głosem: <pocałuj mnie, dobry człowieku! Jestem piękną księżniczką zaklętą w żabę i odczaruję mnie twój pocałunek!>. Wtedy ja, jako że powinno się nieść pomoc bliźnim, podniosłem ją, przytuliłem i pocałowałem. Huknęło, błysnęło i żaba przemieniła się! Ale nie w piękną księżniczkę, a w czternastoletniego ministranta! I taka właśnie jest najprawdziwsza prawda, Wysoki Sądzie, a nie to, co ten gówniarz opowiada!!!".



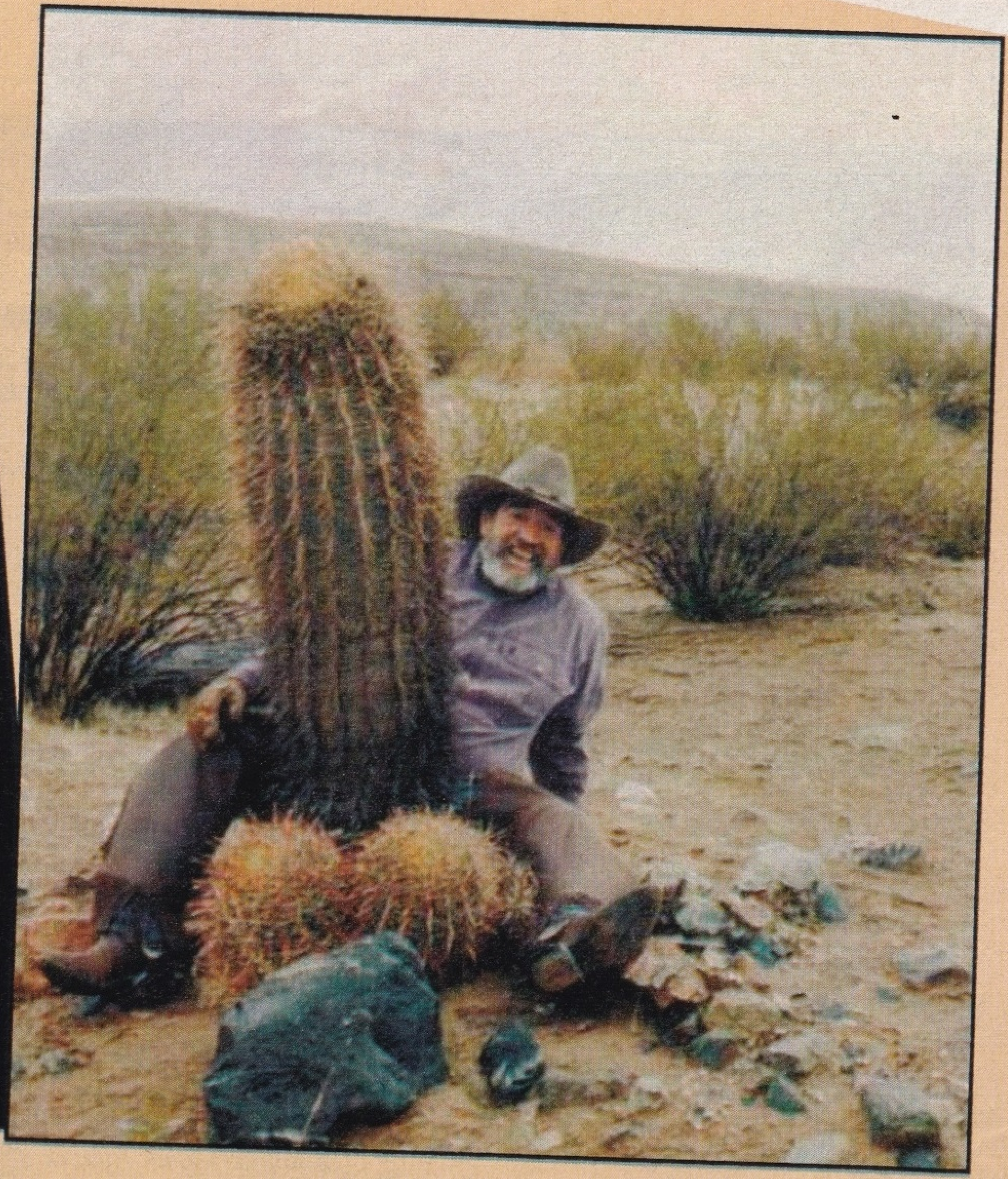


Martwa mamusia

Blondynka przyszła do pracy zrozpaczona i zapłakana. Szef, zaniepokojony jej stanem pyta: „Co się stało?". Blondynka odpowiada: „Dzisiaj o świcie dostałam telefon i powiedziano, że umarła moja mamusia". Szef, jako człowiek poczciwy, zmartwił się i mówi: „Weź sobie wolny dzień, odpocznij, zrelaksuj się, dojdź do siebie". Ale blondynka postanowiła zostać, gdyż uważała, że lepiej jej będzie zająć się bieżącymi obowiązkami niż samej siedzieć w domu.

Minęło kilka godzin i szef postanowił sprawdzić, co słychać u jego pracownicy. Zajrzał do jej pokoju, a blondynka rozhisteryzowana, szlocha, płacze i dostaje spazmów. „Boże, co się stało?" – woła szef – „czy mogę ci jakoś pomóc?". „Nie!" – odpowiada blondynka – „przed chwilą dzwoniła moja siostra. Okazało się, że jej mama też umarła!".





Blond-wilk

– Czy słyszałeś przypowieść o blond-wilku, który wpadł w sidła kłusownika?

– Tak, odgryzł sobie trzy nogi, ale nadal był uwięziony...

Smutny zabieg

Facet z pięknym psem przychodzi do weterynarza i mówi:

– Proszę obciąć psu ogon.

Weterynarz na to:

– Szkoda, taki piękny pies.

Właściciel:

– Proszę nie dyskutować tylko ciąć.

– Ale dlaczego?

– Przyjeżdża do nas teściowa i w domu ma nie być żadnych oznak radości!

Łódzkie pogotowie

Jedzie pacjent karetką i słyszy, jak pielęgniarz informuje kostnicę oraz zakład pogrzebowy, że przywozi trupa. Pacjent woła przerażony: „Przecież ja jeszcze nie umarłem!". Pielęgniarz odwraca się w jego stronę z uśmiechem: „A myśmy jeszcze nie dojechali".

Lekarskie dylematy

Doktor Kowalski bije się z myślami:

– Przecież nie jestem pierwszym lekarzem, który sypia ze swoją pacjentką. I po mnie na pewno jeszcze wielu lekarzy będzie sypiać ze swoimi pacjentkami...

Trochę uspokoił sumienie, ale nagle w jego głowie odezwał się wewnętrzny głos:

– No tak, Stefan, ale ty jesteś przecież weterynarzem...

Ciąża i Jaś

Siedzi na ławce pani w ciąży, podchodzi do niej mały Jaś i pyta:

– Co pani tam ma? – wskazując na brzuszek.

– Dziecko.

– A czy pani je kocha?

– Tak.

– To dlaczego pani je zjadła?

Pomocny Jaś

Przychodzi Jasio do tatusia i pyta się go:

– Tatusiu... może pomóc ci w czymś?

A tato:

– Tak, pomaluj okna.

Po godzinie Jasio przychodzi i ponownie pyta:

– A ramy też?

Siostra Jasia

Jasio pyta ojca:

– Tato, co to jest bezpieczny seks?

– Bezpieczny seks... hmmm... No... to jest twoja siostra Jasiu.

– Tyle że ja nie mam siostry.

– No właśnie...

Jaś i zwierzątka

Mały Jasio właśnie zasypywał dziurę w ogrodzie, kiedy zobaczył go sąsiad.

– Co robisz Jasiu?

– Moja złota rybka nie żyje – odparł płaczliwie chłopiec. – Właśnie ją pochowałem.

– Ale przecież ta dziura jest o wiele za duża dla rybki!

– Bo rybka jest wewnątrz pańskiego głupiego kota!

Ostatnia szansa

Wraca mąż z polowania, a tu żona z kochankiem w łóżku.

– Wyłaź z łóżka! – krzyczy mąż do kochanka.

Kochanek wyskakuje i zasłania dłońmi swoje klejnoty. Mąż ze spokojem celuje z dwururki. Kochanek krzyczy:

– Nie wygłupiaj się, daj szansę!

Na to mąż do kochanka:

– No dobra, możesz je rozbujać!

Jaś i aniołki

Siedzi Jaś w kościele, zawzięcie macha i kręci różańcem, podchodzi ksiądz i mówi:

– Jasiu, nie kręć tak tym różańcem, wyobraź sobie, że na każdym z jego koralików siedzi mały aniołek.

Oczywiście Jaś przestaje. Ale kiedy ksiądz odchodzi, chłopiec patrzy na trzymany w palcach różaniec i mówi:

– No to teraz się k... trzymajcie!!!

Prezenty, prezenty...

1. Rzecz się dzieje w Afryce w Święta Bożego Narodzenia. Pod murem siedzą afrykańskie dzieci, które nie jadły nic od tygodnia. W pewnym momencie zjawia się Święty Mikołaj i pyta:

– Dzieci zjadły grzecznie obiadek?

Dzieci patrzą na niego ze zdziwieniem, głodne, jedno z nich się wychyla i odpowiada:

– Nieee, biedne dzieci nie jadły obiaduuu.

Na co Mikołaj:

– Dzieci obiadu nie jadły! A to nieładnie! Prezentów nie będzie!

2. – Mamusiu, ja chcę ciasteczko!

– Są na stole, weź sobie...

– Mamusiu, ale ja nie mam rączek!

– Nie ma rączek, nie ma ciasteczka!

Dobrobyt?

Optymista i pesymista rozmawiają o rządach SLD.

Optymista: – Jak tak dalej pójdzie, to będziemy jeść gówno.

Pesymista: – Obawiam się, że nie dla wszystkich starczy...

Nie ma jak faceci

Ilu potrzeba mężczyzn, by wkręcić żarówkę?

– Pięciu. Jednego by ją wkręcił, czterech pozostałych, żeby słuchali, jak się tym chwali.

Francuska odwaga

1. – Ilu potrzeba Francuzów, aby obronić Paryż?

– Nie wiadomo. Do tej pory nigdy tego nie próbowano.

2. – Dlaczego w Eurodisneylandzie zaprzestano pokazów sztucznych ogni?

– Bo za każdym razem pracownicy Eurodisneylandu w panice szukali niemieckich turystów, żeby im się poddać.

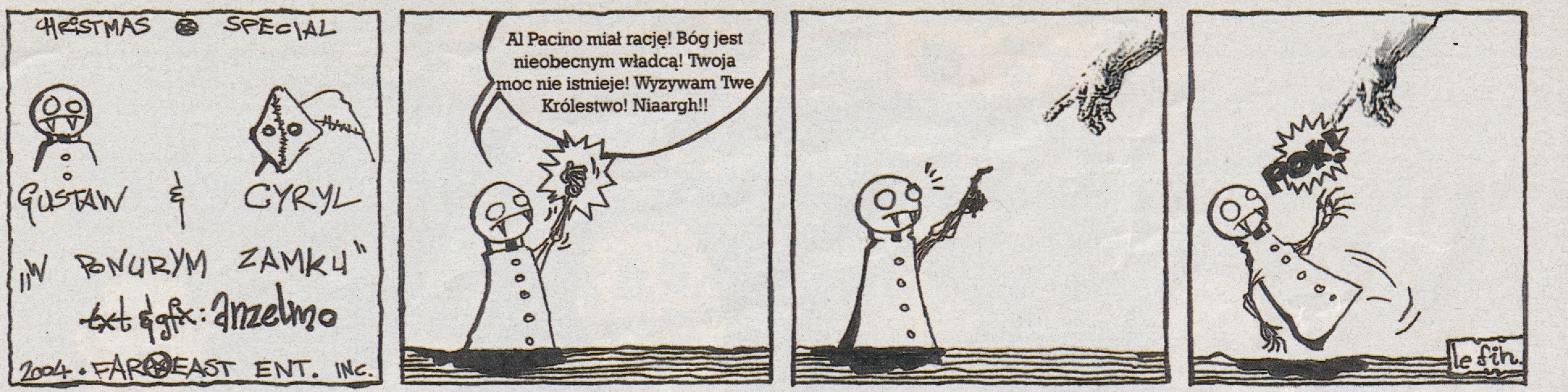
3. – Dlaczego udział Francji w wojnie w Iraku jest kluczowy?

– Ktoś musi nauczyć Irakijczyków, jak się poddawać.

4. – Dlaczego ulice w Paryżu otoczono szpalerami drzew?

– Żeby niedługo ludzie bin Ladena mogli defilować w cieniu.





LISTY

Od popaprańców i frustratów

Wasz najnowszy numer zawiera grę SPELLFORCE ZAKON ŚWITU, może to jest dosyć jakaś fajna gra, ale po jakiego ch... ją dajecie, to jest wiadome, że taką grę posiada każdy, kogo interesuje taki rodzaj gier. Daliście jakieś ch..., na którym po otwarciu widnieje cena 19.99. Jak się nie mylę, ta gra była kiedyś w „CD-Action". To jest żenujące, żeby dawać płytę z innej gazety, wy się nazywacie CLICK!, a nie „CD-Action". Jesteście wielkimi szmatami robiąc takie numery, nic nie daliście od siebie. A jak ktoś kupuje CLICKA! i „CD-Action" będzie mieć 2 takie same gry?
kaziu337@wp.pl

Postanowiliśmy drukować adresy mailowe takich chamów i głupców jak ten, którego list widzicie powyżej. Czemu cham, to wiadomo czytając te wulgarne wypociny. A głupiec? Bo nie wie, że gra SPELLFORCE nigdy nie była dołączana do żadnej gazety, natomiast była w ofercie firmy CD Projekt, od której to firmy ją kupiliśmy, aby zaoferować naszym czytelnikom.

Listy wykręcone

Drogi clicku zrobisz mi pszysłógę?
De

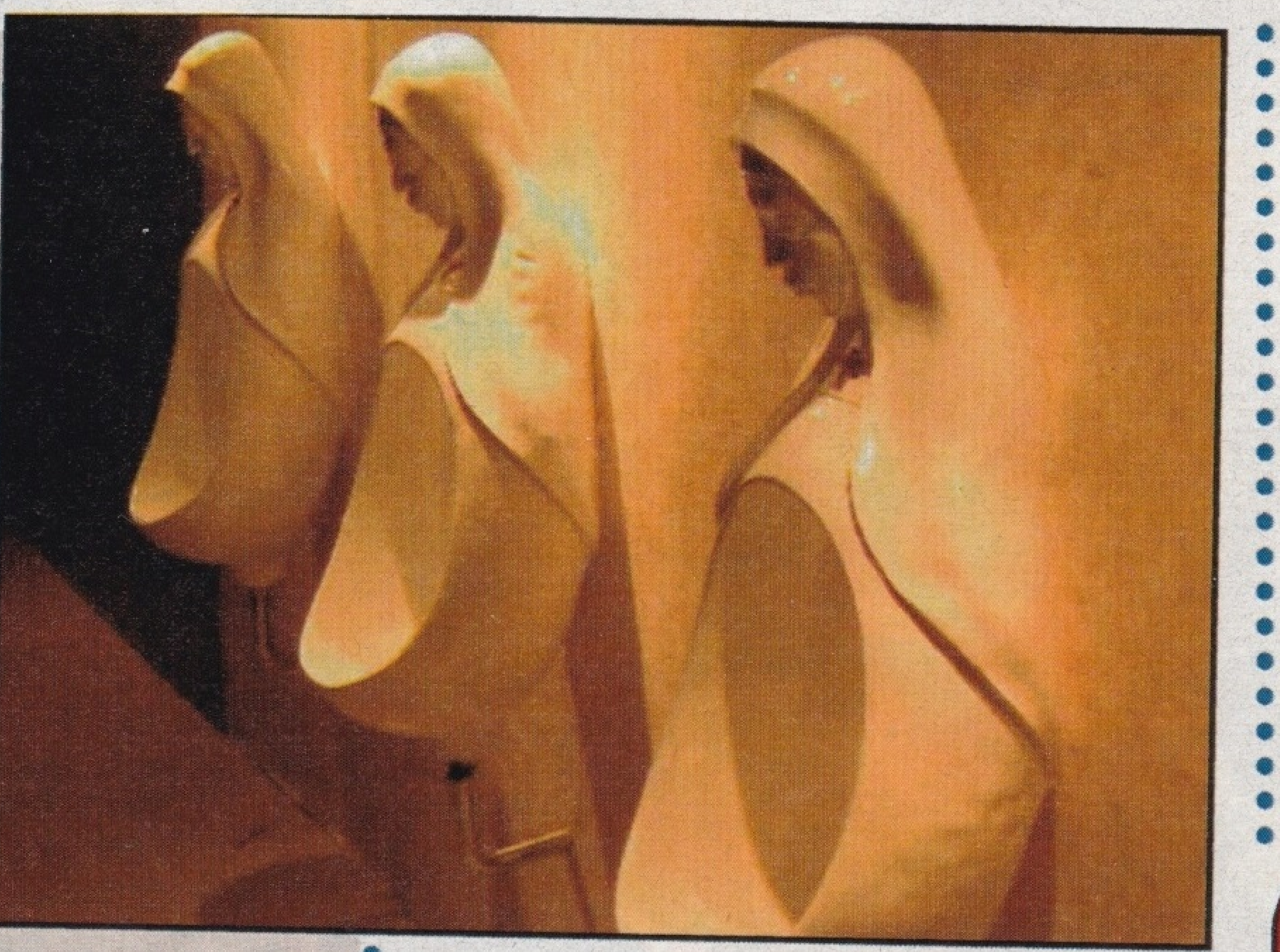
Zapomniałem się przedstawić, OKO jestem.
Oko

Randall jest super spox, a frogger to qpa
Loleq

Szkoda, że nie odpowiadacie na mejle. Szkoda, że tracicie czytelnika.
Ed

Pierwszy list: Wy wszyscy jesteście... KUTASY
Drugi list: Ludzie, proszę was dajcie do któregoś numeru jakąś fajną wyścigówkę np.COLIN 2 albo RALLY CHAMPIONSHIP.
Oba podpisane: Tiongen

Listy proszalne



Siema wszystkim. Nie będę wam mówił, jacy jesteście świetni, jak robi to wielu lizusów. Po prostu napiszcie mi, co dostanę w prezencie, jak zaprenumeruję wasze pismo. Z pozdrowieniami dla redakcji (szczególnie dla pań).
Iceluk

Czy mógłbym otrzymać od waszej firmy długopis, smycz ***(cholera, ta smycz mnie rozbawiła. Prezent dla dziewczyny? – Randall)****, koszulkę lub coś podobnego? Proszę o odpowiedź.*
Tomasz

Radio Które Ma Ryja czuwa

Słuchaczka: Skąd się w Polsce bierze ten antysemityzm? Ja jestem właśnie takiego pochodzenia...

o. Jacek: Współczujemy pani wszyscy...

Transmisja mszy z udziałem ojca R.:

– Ile tu dzieci koło mnie! A tu taka mała dziewczynka... Ile masz lat? No co, nie umiesz mówić? Ile masz lat? Nie powiesz księdzu? No, ile masz lat? Głupie jakieś to dziecko, czy co?

Ekspert: Miłość do Boga można wyrażać w rozmaity sposób. Na przykład można postanowić sobie: dziś nie nażrę się czekolady jak świnia.

o. Jerzy: Ekonomia to jest coś takiego: mam w domu odkurzacz i muszę się zastanowić, czy odkurzać codziennie, czy też sprzedać ten odkurzacz i za te pieniądze wynająć sobie firmę, która będzie mi odkurzała.

Słuchacz: Wie ksiądz co? Ja myślałem, że my rozmawiamy poważnie, a ksiądz tu jakieś brednie opowiada. A ten odkurzacz to niech sobie ksiądz w dupę wsadzi. Szczęść Boże!

Młoda słuchaczka: Odmawialiśmy koronkę do Najświętszego Serca, a do domu przyszedł pijany tatuś i zaczął kląć. Potem usnął... No to mamusia położyła na nim obrazek z Panem Jezusem. Od tego czasu już nigdy nie widziałam pijanego tatusia.

o. Jacek: – Przestał pić?

Młoda słuchaczka: Nie wiem, bo w ogóle gdzieś zniknął.

Słuchacz: Od trzech miesięcy słucham wyłącznie waszego radia. Wyrzuciłem telewizor na śmietnik, a w aparacie urwałem gałkę, tak aby nikt z rodziny nie mógł zmienić stacji i teraz jest tylko wasze radio u mnie w domu. I jestem naprawdę wolnym człowiekiem.

Słuchaczka: Pół emerytury będę oddawać dla mojego ukochanego Radia Maryja.

o. Jerzy: To pięknie. A ile ma pani tej emerytury?

Słuchacz: Od kilku lat postanowiłam walczyć z tymi wstrętnymi wulgaryzmami w języku polskim. Na przykład idę przez park i słyszę, jak młodzi ludzie – tacy po trzynaście, czternaście lat – co drugie słowo tylko „kurwa" i „kurwa". No to podchodzę do nich i mówię: „Ja wam, gówniarze jedni, zaraz nogi z dupy powyrywam". I wie ksiądz, że to skutkuje...

Słuchaczka: Ja się tego nie wstydzę. Mam siedemdziesiąt lat i wszystkim mówię, że jestem dzieckiem Maryi i ojca R.

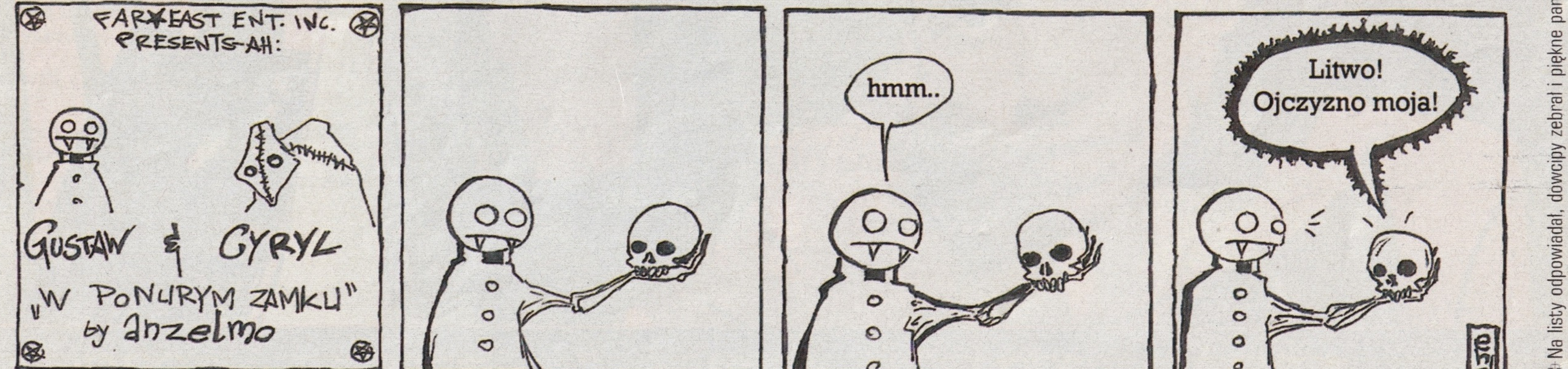
o. Jacek: – No, wie pani... To ostatnie stwierdzenie może być ryzykowne...

Słuchacz: Wychowanie do życia w rodzinie. Ja wiem, co to jest... To jest wychowanie w polskich szkołach do życia w burdelach. Niech mi ksiądz nie przerywa. Ja mam osiemdziesiąt lat i już przed wojną bardzo często widziałem takie młode, zdeprawowane dziewczynki w burdelach we Lwowie.

Bushyzmy

Prezydent George W. Bush, choć zapewne zapisze się w historii jako jeden z najwybitniejszych prezydentów USA w dziejach, znany jest z zabawnych gaf językowych. Oto niektóre z nich:

1. *Nadszedł dla ludzkiej rasy czas, by dotrzeć do Układu Słonecznego.*
2. *To nie skażenie ma negatywny wpływ na środowisko. To wina brudnej wody oraz brudnego powietrza.*
3. *Dla NASA (National Aeronautics and Space Administration) kosmos nadal jest priorytetowym celem.*
4. *Jesteśmy przygotowani na wszelkie niespodziewane zdarzenia, które mogą się wydarzyć albo nie wydarzyć.*
5. *Kiedy pytają mnie, kto jest odpowiedzialny za uliczne awantury i morderstwa w Los Angeles, moja odpowiedź jest prosta. Kto jest winien awantur? Awanturnicy są winni! Kto jest winien morderstw? Mordercy są winni!*
6. *Jeśli nie odniesiemy sukcesu, narażamy się na ryzyko porażki.*
7. *Ameryka ma zobowiązania wobec NATO, gdyż jest częścią NATO. Ameryka ma zobowiązania wobec Europy, gdyż jest częścią Europy.*

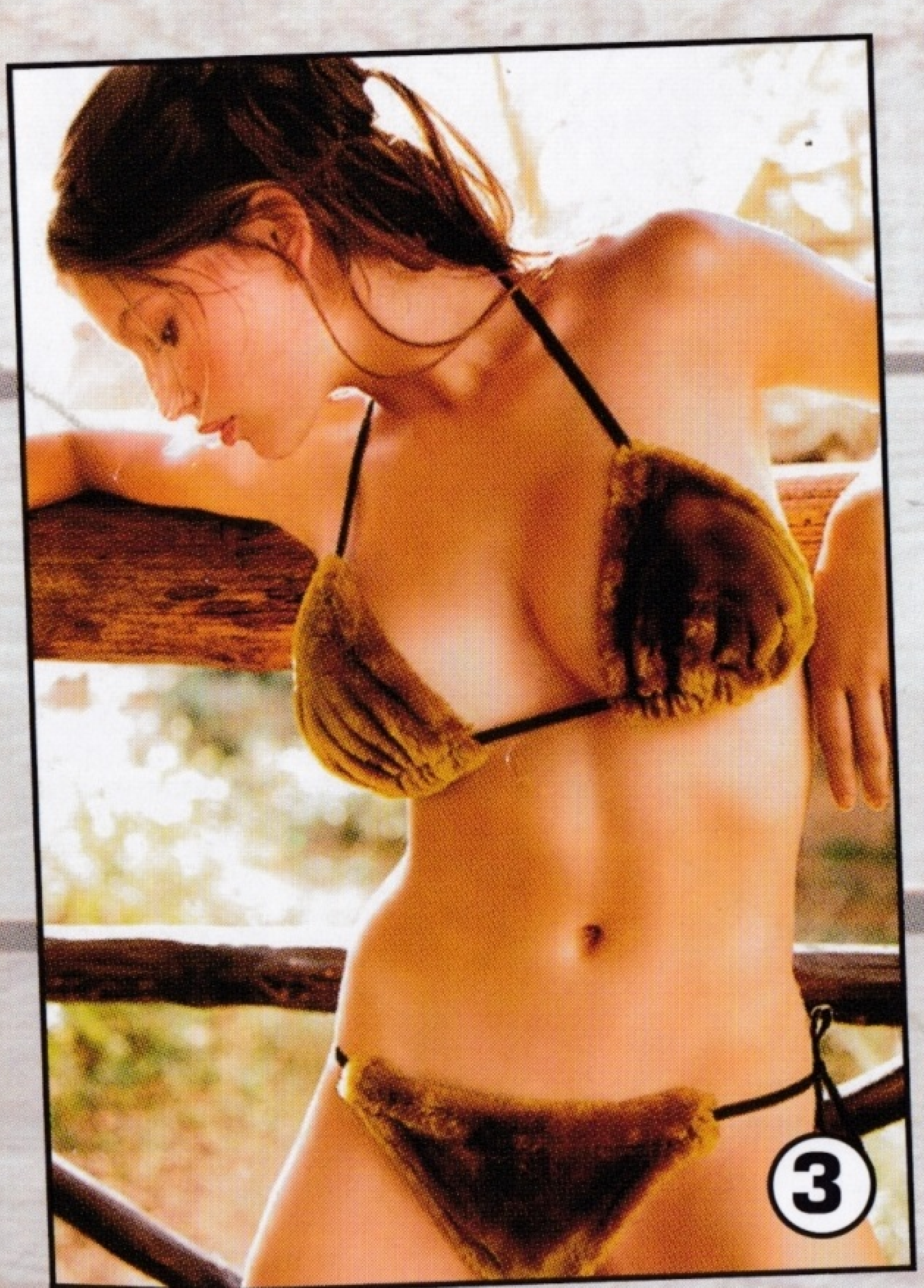


Na listy odpowiadał, dowcipy zebrał i piękne panie wybrał Jego Eminencja Jacek "Randall" Piekara - Ojciec Dyrektor Clicka!

Wybieramy miss Clicka

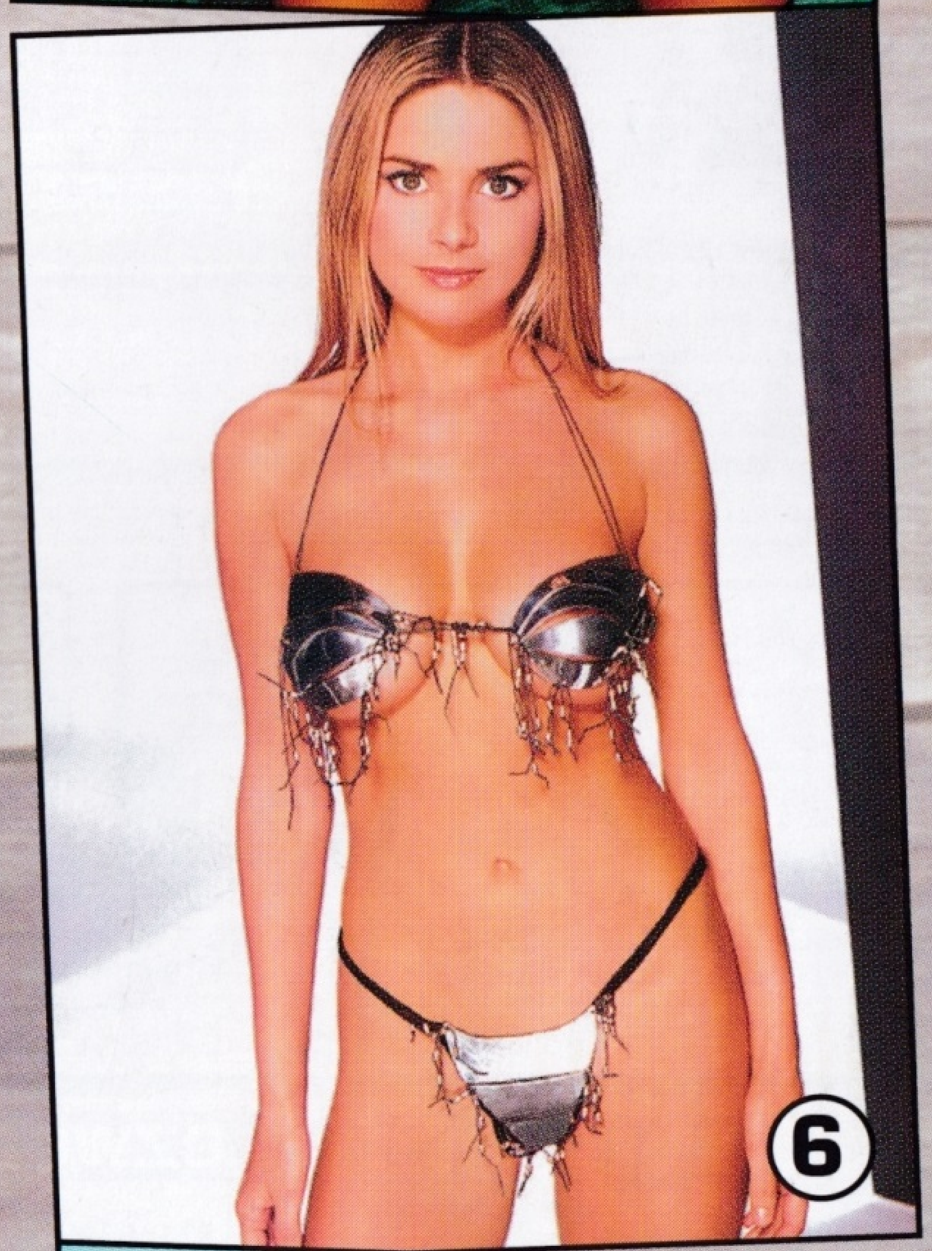






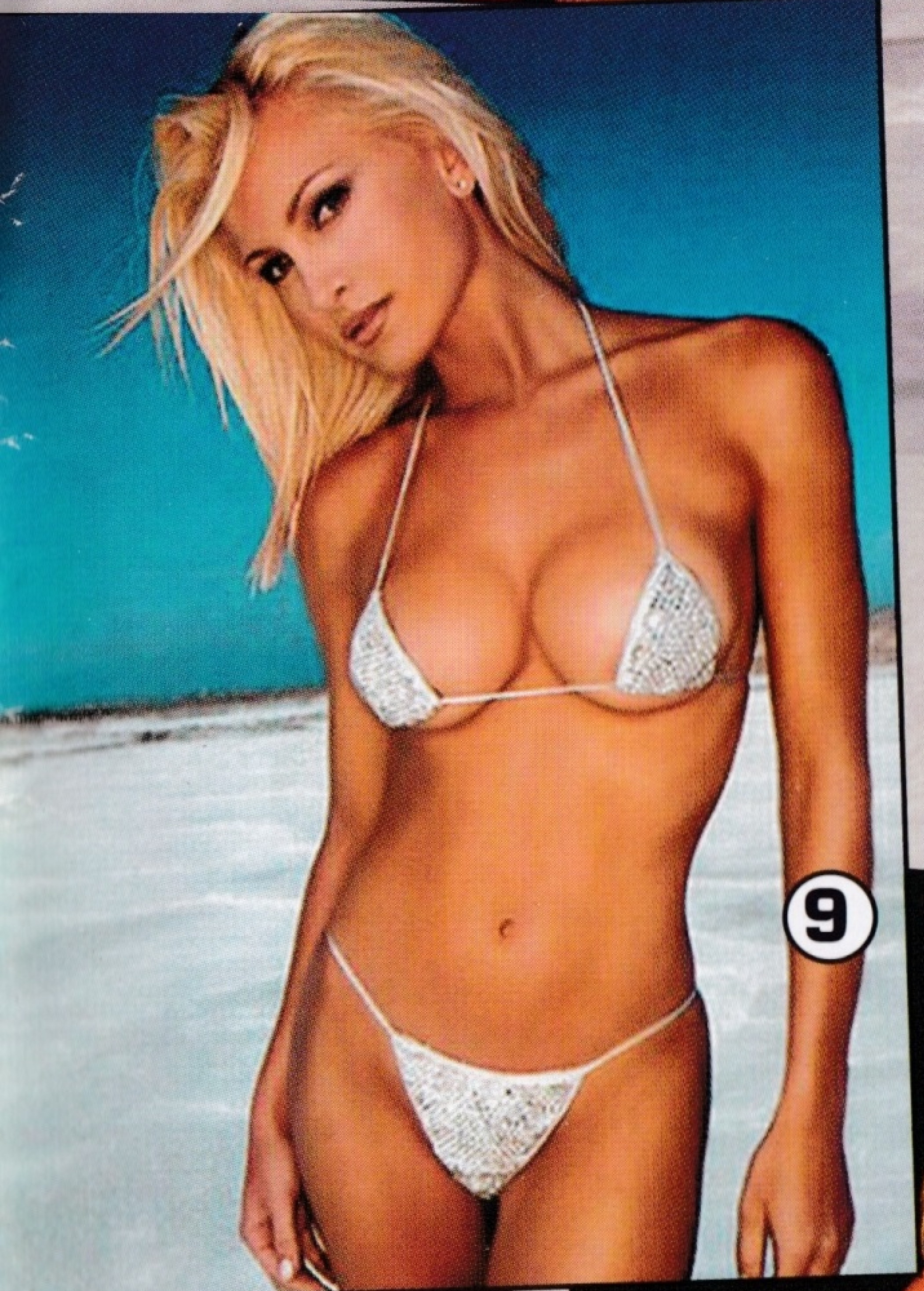


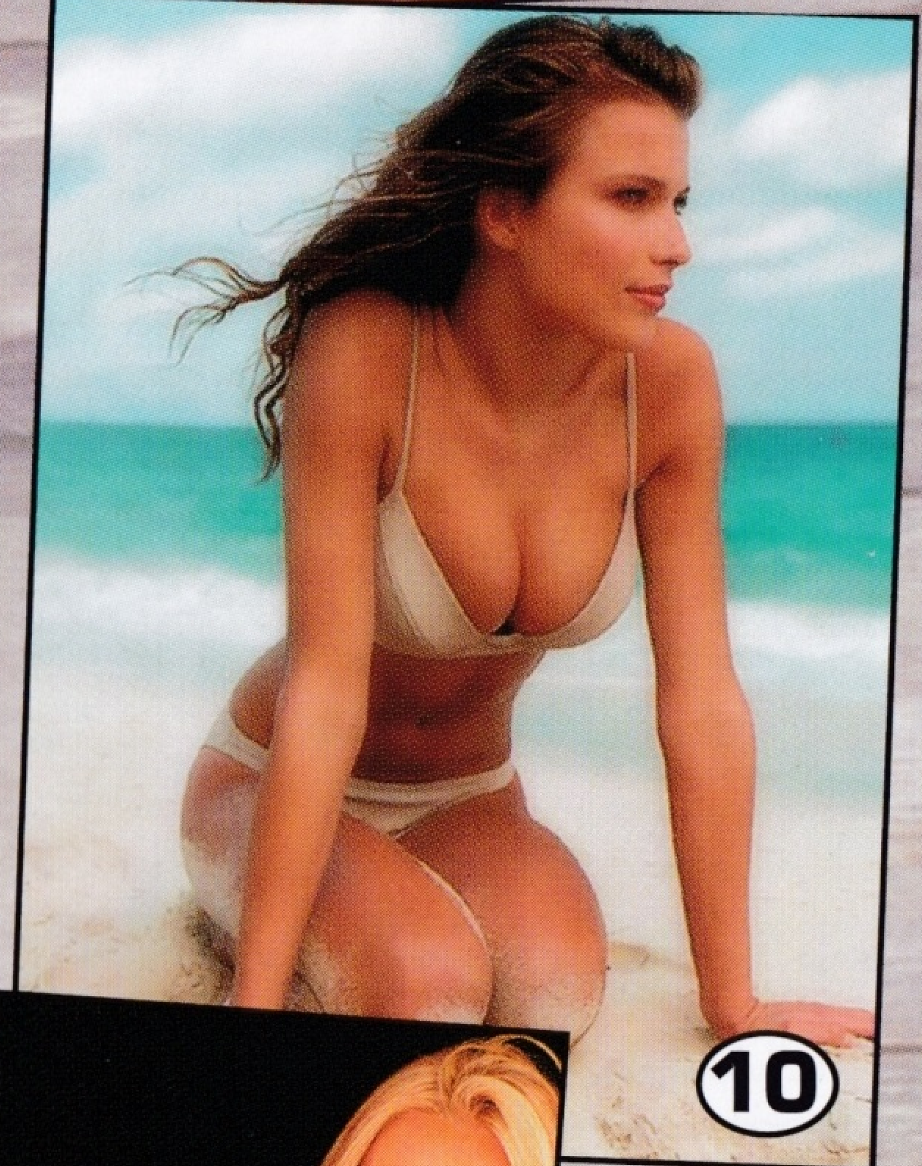


















Wybierz najpiękniejszą!

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.Pl.#, zamiast # umieszczając numery od 1 do 13 w zależności od tego, którą dziewczynę wybrałeś. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia 2004.

koszt wysłania wiadomości – 1.22 zł z VAT

Postanowiliśmy zaprezentować wam nasze najbardziej inteligentne :) znajome oraz koleżanki. W listach jak zaklęcia powtarzają się prośby: „więcej dziewcząt, więcej dziewcząt!". Mamy więc nadzieję, że tym razem dawka kobiecego piękna, wdzięku oraz uroku jest bardziej niż wystarczająca...

Frogger i ja (ja to znaczy – Randall) mamy już swoje fawurytki. A są nimi damy z numerami 4 oraz 7. Ale oczywiście niczego wam nie sugerujemy, gdyż wszystkie dziewczyny są prześliczne i warte grzechu (a nawet bardzo, bardzo wielu grzechów! Bez skruchy i pokuty!).